ISSN 0243-1327

CASUS BELLI

Le magazine des jeux de simulation

13 JdR d'HEROIC FANTASY
un banc d'essai sans complaisances



LA GUERRE NAVALE
de celle de 43 à
... celle de 83

- Mockba
- Middle Earth Rôle Playing
- Module MEGA
- Création de perso sur ORIC
- et moult merveilles...

15f Belgique 110 FB Canada 2,5 $C Suisse 4FS

n° 24

CASUS BELLI

CASUS BELLI N° 24
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
Tél. : 563.01.02

Direction, administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur : Paul Dupuy
Directeur adjoint : Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier : Jacques Béhar

Relations extérieures
Michèle Hilling

Services commerciaux
Marketing et développement : Patrick Springora
Abonnements : Elisabeth Drouet assistée de Patricia Rosso
Vente au numéro : Bernard Héraud assisté de Bernadette Durish

Directeur Commercial de Publicité
Ollivier Heuzé
Contact : Isabelle Blanchard
5, rue de la Baume
75008 Paris

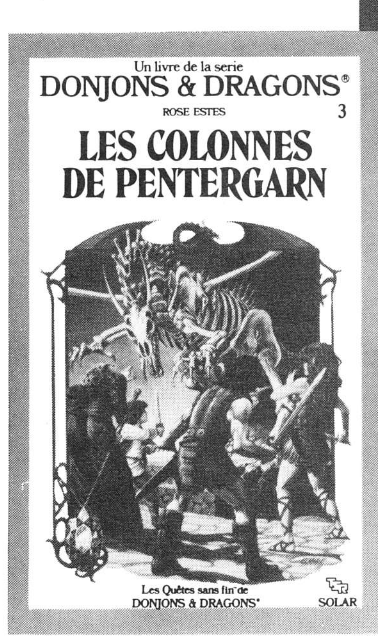
Rédaction
CASUS BELLI
5, rue de la Baume
75008 Paris
Tél. : 563.01.02
Périodicité : bimestrielle
Rédacteur en chef : Didier Guiserix
Dessinateurs : Didier Guiserix
Pierre-Olivier Vincent
Jean-Charles Rodriguez
Tignous
Stéphane Truffert
Couverture : Jean-Charles Rodriguez
Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle

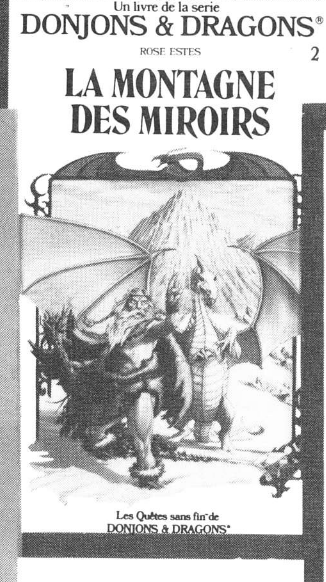
Maquette
Agnès Pernelle

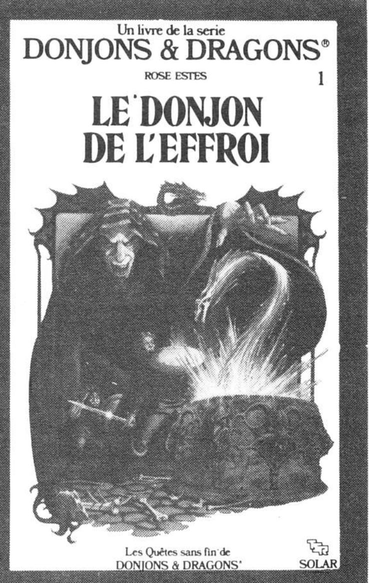
Composition et Imprimerie SAIT
Tél. : 050.40.90

Dépôt légal
Février 85
Commission paritaire n° 63.264

les maîtres des
DONJONS ET DRAGONS®
vous livrent leurs secrets







DONJONS ET DRAGONS®

c'est aussi une nouvelle série de livres
qui vous permettent de jouer seul
et font de vous le héros
d'aventures fascinantes!

premiers livres parus

LE DONJON DE L'EFFROI
LA MONTAGNE DES MIROIRS
LES COLONNES DE PENTERGARN

à paraître en mai 1985

RETOUR À RUISSELAC
LA RÉVOLTE DES NAINS
LES DRAGONS DE L'ARC-EN-CIEL

En vente dans les librairies et les magasins de jeux.


ÉDITIONS SOLAR

NOUVELLES DU FRONT



Première Convention Nationale du Jeu de Réflexion

Vos jeux préférés seront au CNIT pendant toute une semaine durant les vacances de Pâques ! En effet, sur proposition des professionnels du wargame et du jeu de rôle, **le Salon de la Maquette,** qui se déroule du **30 mars au 8 avril 85** s'ouvre à la Première Convention Nationale du Jeu de Réflexion.
Les stands des marques réuniront les principaux représentants de l'univers ludique, depuis les jeux classiques jusqu'aux derniers jeux de rôles, (une bonne occasion de donner vos avis et suggestions en tant que joueurs). Mais c'est surtout la Salle de Jeux qui bouillonnera d'une activité fiévreuse : non seulement s'y succéderont non-stop des parties d'initiation et des démonstrations de jeux, souvent par les auteurs eux-mêmes ; mais de surcroît, concrétisant ici les bases de la Ligue Interclub des jeux de simulation, les plus importants clubs de la région parisienne y organiseront des tournois ou des championnats et non des moindres... Bien évidemment, *Casus Belli* et *Jeux & Stratégie* seront de la fête !
Voici en gros le programme des réjouissances, qui sera peut-être agrémenté de nouvelles surprises d'ici fin mars :

— **Samedi 30, Dimanche 31 :** Démonstration sur *l'Appel de Cthulhu,* et surtout championnat de *Diplomatie* ce qui n'empêche pas les initiations) voir plus loin.

— **Lundi 1er Avril :** Humour et défoulement ludique de rigueur sur les jeux : *Battle cars, Baston* (en exclusivité nationale) et *Toon,* le nouveau jeu de rôle style Tex Avery.

— **Mardi 2 avril :** *Amirauté,* partie disputée en direct et commentée par des arbitres, et l'*Ultime Epreuve,* un jeu de rôle accessible à tous, (il est question pour les fidèles du jeu, de faire passer « officiellement » l'Ultime Epreuve aux personnages arrivés à ce stade), avec les auteurs.

— **Mercredi 3 Avril : :** *Squad Leader,* partie de compétition et d'initiation, et *Légendes,* l'un des jeux de rôles les plus élaborés, dont les deux civilisations déjà parues sont les Celtes, et les Mille et une nuits.

— **Jeudi 4 Avril :** *La Compagnie des Glaces,* JdR post-glaciaire tiré de la célèbre série de J.G. Arnaud au Fleuve Noir Anticipation, et wargames napoléonniens ou de cette époque, animés par Jean Jacques Petit qui devrait également organiser une importante démo de jeu avec figurines.

— **Vendredi 5 Avril :** Suite des jeux avec figurines et wargames « Seconde Guerre Mondiale », et *MEGA* en démonstration et tests de nouvelles règles, avec en nocturne jusqu'à 22 h des simultanées entre auteurs et joueurs ainsi que des démos du JdR *Empire Galactique.*

— **Samedi 6 Avril :** Squad leader et un concours sur *l'appel de Cthulhu.*

— **Dimanche 7 Avril :** *Amirauté, l'Ultime Epreuve avec les Chroniques de Lynaïs,* et réponses à vos questions par les auteurs, fin du concours sur *l'Appel de Cthulhu.*

— **Lundi 8 Avril :** *Open* tous jeux, toutes rencontres, concours, avec de nombreux auteurs, démo de nouveaux jeux, *L'An Mille, Baston,* etc...
Le nombre de places étant tout de même limité dans l'espace jeux, il est recommandé de s'inscrire ; notamment pour les personnes désirant participer aux concours de Diplo et de Cthulhu, qui pourront entrer à prix réduit ; ou tout simplement si vous préférez être sûrs de jouer avec les auteurs. Il faut donc s'adresser pour :

- *L'Ultime Epreuve, la Compagnie des glaces :* Fabrice Cayla et Jean-Pierre Pécaud, Jeux actuels, BP 534, 27005 Evreux Cedex.
- *Amirauté :* Benoit Marconnet, 8 rue de la Monnaie, 54000 Nancy
- *MEGA :* Didier Guiserix, Casus Belli, 5 rue de la Baume, 75008 Paris.
- *Concours sur Cthulhu :* Le Fer de Lance, Catherine Lefèbvre, 36 rue du Loup Pendu, 92290 Chatenay Malabry.
- Compétition sur *Diplomatie :* Denis Hanotin, 35 bld du Général Leclerc, 92110 Clichy.
- Pour les simultanées, tout wargame et autres, contactez le grand coordinateur de ces activités, Xavier Jacus, 2, bis rue Gilles de Trèves, 55 000 Bar le Duc, qui fera suivre aux intéressés.

TOUT CECI SANS OUBLIER DE JOINDRE UNE ENVELOPPE TIMBREE A VOTRE ADRESSE POUR LA REPONSE.

Premier championnat de France de Diplomatie

— Ce championnat se déroulera sur le célèbre jeu Diplomacy, au CNIT, les samedi 30 et dimanche 31 mars 1985, de 10 h à 19 h.
— 4 parties seront jouées, sans éliminer aucun joueur, un quart d'heure sera accordé par tour ; le système de classement retenu est le système suisse, le nombre de points attribué à l'issue de chaque partie est basé sur les arsenaux contrôlés,
— 2 classements seront effectués, classement individuel et classement par équipe.
Tout club mais aussi fanzine, revue spécialisée, etc, peut constituer une équipe composée par 3 à 10 joueurs ; le classement de l'équipe sera basé sur les performances de ses 3 meilleurs joueurs au classement individuel. Les joueurs des équipes peuvent recevoir des prix individuels car ils participent aux 2 classements.
— Le meilleur diplomate recevra la coupe offerte par le salon international de la maquette et du modèle réduit, qui nous accueille.
— Le club du fleau d'acier, organisateur principal, mettra en jeu sous forme de trophé, son célèbre fléau d'arme, la meilleure équipe se le verra confié jusqu'à l'année suivante.
Surtout, de très nombreux prix offerts par les exposants (General Mills (ex Miro) distributeur de Diplomacy, Jeux et Stratégie, Casus Belli, Jeux Descartes, Jeux Actuels,...) et les boutiques parisiennes récompenseront joueurs et équipes.
— Le prix de l'entrée pour les participants est fixé à 15 Frs pour les 2 jours (soit 75 % de réduction) auxquels s'ajoutent 5 Frs de frais d'inscription.
— Les inscriptions doivent être effectuées le plus rapidement possible auprès du club du Fléau d'acier, 35 bld du Gal Leclerc 92110 Clichy.
Joindre un chèque de 20 frs par joueur et la liste des 7 pays classés par ordre de préférence.
Les joueurs inscrits s'engagent à participer au tournoi sauf impossibilité majeure.

Tournoi au Kern de Gafal

Pour son deuxième tournoi, le club de Janson de Sailly, à Paris, s'est donné un nom qui sonne bien : Le Kern de Gafal ; (les érudits auront reconnu le lieu de rencontre des chevaliers de la table ronde). Le Kern de Gafal vous invite donc à son **tournoi de D&D** qui aura lieu **le 23 mars.** Pour tout renseignement, contactez Jérome Bohbot, au 366 77 11.

Tournoi de D & D le 31 mars près d'Orléans. Il se déroulera toute la journée, de 9 h à 20 h, au Centre Culturel de St Jean de Braye, 12, rue de la République, 45800 St Jean de Braye. Pour de plus amples renseignements ou pour vous inscrire, contacter la **boutique Euréka,** Galerie du Châtelet, 45000 Orléans, Tél. 16 (38) 53 23 62.

Les tournois de jeux de rôle du club Loisir Dauphine : une organisation qui tourne. Les prochaines dates desdits tournois sont déjà prévues, et seront les **samedis 2 mars, 27 avril, 29 juin.**
Les inscriptions sont de 40 F sur place, ou 30 F à l'avance au Club Loisir Dauphine, Université de Paris Dauphine, 1 Place du Maréchal De Lattre de Tassigny, 75016 Paris (salle B116). Rappelons que ce club fonctionne tous les après-midi et en soirée, sauf le dimanche.

Le Club **La Cage aux Rôles** est heureux de vous annoncer l'organisation d'un **Tournoi de Jeux de Rôle** (uniquement sur AD & D) qui se déroulera le **dimanche 14 avril 1985** à Douai. « La Cage » recherche des équipes de 5 joueurs accompagnés d'un maître de jeu. Le module sera bien entendu adressé au maître du jeu avant le jour J. Venez nombreux !! Pour tout renseignement, contactez d'urgence Olivier Sevre - 52, allée Jean Rostand. 59500 Douai. Tél. (27) 88.83.39. Vous pouvez également noter que ce club se réunit tous les samedis soirs à partir de 20 h.

Coupes du jeu d'histoire

Les Grandes Compagnies de l'Est Parisien, sous l'égide de la Mairie du XII[e] Arrt. de Paris, organise les **4 et 5 Mai** prochains (de 10h à 19h), dans le cadre de leur Convention annuelle, les Premières Finales des :

Coupe d'Europe — Coupe de France de Jeu d'Histoire
Avec la participation des meilleurs Joueurs étrangers : anglais, italiens,... et français. Plusieurs tables seront mises à la disposition des Joueurs permettant une vision plus exhaustive des nombreuses possibilités offertes par le Jeu d'Histoire, avec les figurines Napoléonniennes 1/300[e] et 25 mm, navales, guerre de cessession 15 mm et 20 mm plate, 1/300[e] moderne et seconde guerre mondiale.
Un grand concours de figurines de jeu d'histoire de 15 et 25 mm aura lieu, ouvert à tous.
Lieu de la manifestation : Salle des Fêtes de la Mairie du XII[e] arrt Avenue Daumesnil (Métro Dugommier)
Pour tout renseignement et inscriptions, veuillez contacter : M. Laurent Claussmann, 77, Avenue de Saint-Mandé, 75012 Paris.

Manifs compte rendu

Voici les résultats du Championnat de Lorraine 84 de wargames.

La première manche s'est disputée à Metz sur *Gergovie, Lorraine 44, Fleurus* et *Okinawa* : deuxième manche à Nancy sur *Panzer Gruppe Guderian* et la troisième manche à Metz sur *Les Dernières Batailles de Napoléon.*

Pour tout renseignement sur le Championnat 85, qui portera également sur plusieurs épreuves au cours de l'année, contacter Xavier Jacus 2 bis, rue Gilles de Trêves - 55000 Bar-le-Duc. Tél. (29) 45.34.76.

Classements :
1er : Patrick Bettin (déjà Champion de France sur Annexion) .... 222 pts
2ème : Xavier Jacus .... 212 pts
3ème : Serge Monnereau .... 153 pts
4ème : Hervé Georges .... 132 pts
5ème : Marc Roland .... 130 pts
6ème : Benoît Marconnet .... 71 pts
7ème : Hubert Bretagne et Rémy Musset .... 70 pts
9ème : Philippe Leclec'h .... 69 pts
10ème : Bernard Langenfeld .... 68 pts
11ème : Ferry .... 62 pts
12ème : Alain Garon .... 59 pts
13ème : Pascal Varga .... 45 pts
14ème : Kritter .... 40 pts
15ème : Patrick Daugé et J.J. Hoffnung .... 32 pts

(17) Pierre Stutin, (18) R. Theissen, (19) Marc Lanfranchi, (20) J. H. Farouelle, (21) Thiel et Le Pesqueux, (23) Weisskopf et Berner...

Résultats du Championnat de France de Kriegspiel 1er Émpire 1983-84

Participants	Clubs	Niv.		Matches	Moy.	VN
1. MANE D.	KRAC	7	5	3 V6, 2 V5	5,6	8
2. GONOD P.	KRAC	6	7	3 V6, 3 V5, 1 D	4,71	7
3. ROUX J.-F.	KRAC	4	7	1 V5, 2 V4, 4 V3	3,57	6
4. LEGRAND M.	CSG	5	5	1 V6, 3 V3, 1 N3	3,30	6
5. DANA E.	KRAC	5	9	3V5,1V4,1N4,2V3,2D	3,00	6
6. GANTILLON J-F	KRAC	4	5	1V5, 1N5, 2V3, 1N3	3,00	6
7. SANCHEZ G.	KRAC	6	7	1N6, 3V5, 3D	2,57	6
8. DANG. D.	MEU	4	7	2V4, 3V3, 2D	2,42	5
9. BARTOLO J-M	CSG	6	4	2V4, 1V3, 1D	2,20	6
10. DECRAMER S.	CSG	4	4	1V5, 2V3, 1D	2,20	5
11. DE KOUBE	MEU	4	6	2V4, 1V3, 1N3, 2D	2,09	5
12. AMARDEIL C.	FDL	3	9	4V3, 4N3, 1D	2,00	5
13. DANG J.	MEU	3	6	1V4, 1V3, 1N4, 2N3, 1D	2,00	5
14. JUENET C.	KRAC	6	5	1V4, 1N6, 1V3, 2D	2,00	6
14. PETIT J.-J.	FDL	3	8	3,5 V3; 3,5 N3; 1D	1,96	4
16. PETIT S.	FDL	3	9	2,5 V3; 4, 5 N3, 2D	1,58	4
17. SAMARCELLI	MEU	3	8	2V4, 1V3, 1N3, 4D	1,56	4
18. CESAR G.	CMO	3	3	2V3, 1N3	1,50	4
19. KRAMER M.	CMO	3	3	2V3, 1N3	1,50	4
20. FERLAY P.	KRAC	3	9	4V3, 5D	1,33	4
21. FRANÇOIS	MEU	3	6	1V3, 1N4, 2N3, 2D	1,33	4
22. FONTI	KRAC	3	4	1V5, 1N3, 2D	1,30	4
23. ROUX F.	CSG	5	3	2V3, 1D	1,20	5
24. LEGROS B.	KRAC	4	4	2V3, 2D	1,20	4
25. TOUSSAINT P.	IPO	3	2	2 V3	1,20	4
26. LEGUEN	MEU	3	7	2V4, 5D	1,15	4
27. BOURDIN C.	KRAC	5	6	2V3, 4D	1,00	5
28. DAVIET C.	KRAC	4	4	1V5, 3D	1,00	5
29. ZACHARIE	KRAC	3	6	1V3, 1N4, 4D	0,83	3
30. HAUTEFORT J.-M.	IPO	3	4	1V3, 3D	0,60	3
31. GARCIA M.	FDL	3	4	2N3, 2D	0,60	3
32. ROUMEGOUX F.	IPO	3	2	1V3, 1D	0,60	3
33. ZAMOUTH O.	KRAC	3	2	2N3	0,60	3
34. GLOTON A.	CMO	3	2	1V3, 1D	0,60	3
35. ROUDIL A.	GRE	3	2	2N3	0,60	3
36. BERARD A.	GRE	3	2	2N3	0,60	3
37. LEGRAND E.	CSG	3	1	1V3	0,60	3
38. HAUTEFORT M.	IPO	3	1	1V3	0,60	3
39. BLANCHARD	KRAC	3	1	1V3	0,60	3
40. DUCHOZAL	KRAC	3	1	1V3	0,60	3
41. MARTIN A.	FDL	3	6	2N3, 4D	0,50	3
42. DELGAY P.	CSG	3	1	1N5	0,50	3
43. BELAUBRE J.	IPO	3	3	1N3, 3D	0,30	3
44. NOHERIE B.	KRAC	3	1	1N3	0,30	3
45. DEJOUX B.	GCE	3	1	1N3	0,30	3
46. MAZZALENI M.	IPO	3	1	1N3	0,30	3
47. ALLARD P.	CMO	3	1	1N3	0,30	3
48. DREVET P.	KRAC	3	4	4D	0,00	3
49. CONUS P.	KRAC	5	4	4D	0,00	4
50. LEGRAND E.	CSG	3	3	3D	0,00	3
51. GAYOUT P.	CSG	3	3	3D	0,00	3
52. MASCI M.	KRAC	4	2	2D	0,00	3
53. CARPENTIER F.	CSG	3	2	2D	0,00	3
54. MORAL M.	IPO	3	2	2D	0,00	3
55. LARDET P.	KRAC	3	2	2D	0,00	3
56. BALLE A.	KRAC	4	1	1D	0,00	3
57. DUBOIS	KRAC	3	1	1D	0,00	3
58. BIGNAN	KRAC	3	1	1D	0,00	3
59. DEMANGEOT Y.	KRAC	4	1	1D	0,00	3
60. LAPLAQUIERE F.	CSG	3	1	1D	0,00	3
61. BOUFETTE	KRAC	3	1	1D	0,00	3
62. PAGES X.	KRAC	3	1	1D	0,00	3
63. CAMEL J.	CSG	4	1	1D	0,00	3
64. VALLE P.	IPO	3	1	1D	0,00	3
65. MARCHAND F.	KRAC	3	1	1D	0,00	3

Les 37 autres participants connus à ce 3[e] championnat EMPIRE n'ont pu franchir la barre des 4 points et restent donc au niveau 3.

Nous avons donc pour 1984-85 :
Maréchal Prince : 0
Maréchal Duc : 1
Maréchal Comte : 1
Général en Chef : 7
Général de Division : 8
Général de Brigade : 12
Colonel : 36 +



Clubs répertoriés ci-dessus :
KRAC : Kriegspiel Rhône-Alpes Club
CSG : Chevaliers de St-Gilles

MEU : Club de Meudon
FDL : le Fer de Lance (Vanves)
CMO : les Conqu. Marches Ouest
IPO : Immortels Paris-Ouest
GRE : Alter et Go (Grenoble)
CGE : Grandes Cies de l'Est

Méthode de calcul :

— Le total des points obtenus est divisé par le nombre de batailles, ou par cinq si ce nombre est inférieur.

— Tout joueur précédemment classé qui ne réalise pas au moins la moyenne d'un point inférieur à son niveau se trouve dégradé d'un niveau (ex. Conus 49 et Balle 56).

— A moyenne égale, les critères de classement ont tenu compte d'abord du nombre de batailles jouées (victoires ou défaites), ensuite du niveau des adversaires rencontrés.

Ce Troisième Championnat de France de Kriègspiel 1er Empire à vu s'affronter 65 Joueurs appartenant à huit clubs différents au cours de 118 batailles rangées.

La participation de huit clubs et 65 joueurs, pour cette troisième année, après la démobilisation provoquée par l'absence de résultats pour la deuxième, est relativement de bon aloi. C'est à peu près le cota réalisé par le « vieux » Championnat Antique dans sa quatrième année.

Il convient de noter au passage les grands absents de cette compétition : le CRJH, Club Rouennais de Jeux d'Histoire, les CSO, Centurions du Sud-Ouest (Bordeaux), LGP, la Guerre en Pantoufles (Marseille) ; et d'autres clubs moins importants n'ont pu (ou voulu) figurer au palmarès de cette année.

C'est bien dommage, car faut-il le redire, la participation au Championnat est entièrement gratuite et n'engage à rien ! Par contre elle est un stimulant nécessaire aux contacts inter-clubs ou inter-isolés sans lesquels notre « hobby » ne peut progresser... Nous ne sommes pas suffisamment nombreux pour qu'une partie d'entre nous puisse se permettre d'ignorer l'autre !

Dans cet état d'esprit (le bon) il convient de saluer les efforts déployés à Carcassonne comme à Montpellier ou encore du côté de Valenciennes pour lancer de nouveaux clubs... parfois à côté d'un autre puissamment implanté dans une solide autarcie.

Quoiqu'il en soit, le KRAC est prêt à aider de ses conseils tout club ou isolé souhaitant « entrer dans la carrière » du Kriegspiel en général et du 1er Empire en particulier.

Il faut rappeler que ce Championnat est voulu le moins contraignant possible, ne visant qu'au développement des relations inter-clubs et/ou inter-isolés pour le plus grand bien du « hobby » dans son ensemble.

Pour le KRAC : D. Mane

Convention sup'aéro V

(samedi 1er et dimanche 2 décembre 1984)

La Convention Sup'aero V, tournoi multijeux de rôle s'est déroulée à Toulouse le week-end du 1er et 2 décembre. Vingt-sept équipes de cinq joueurs venant de toute la France (Paris, Lyon, Limoges, Bordeaux, Nîmes, Nice, etc...) ont participé à ces journées.

Les cinq modules (AD & D niveau 5 et niveau 10, Runequest, Daredevils et l'Appel de Chtulhu) ont été très appréciés, aussi bien par les joueurs expérimentés que par les débutants.

Cette convention a accueilli M. Nédélec, créateur du nouveau jeu de rôle français *L'Empire Galactique*. Celui-ci a fait une conférence de presse pour présenter son jeu, et plusieurs démonstrations qui ont reçu un accueil enthousiaste.

Comme d'habitude, la société Jeux Descartes, l'Oeuf Cube, Stratéjeux, la Boutique Jeux Descartes Toulouse et Casus Belli nous ont permis de doter largement tous les participants.

Devant la réussite de cette manifestation, les organisateurs vous convient tous à la « Convention Sup'Aero VI » qui aura lieu courant mai.

Pour tout renseignement :
Ecrire à Umberto Polverini -ENSAE R1 Ch. 259 - 10, avenue Edouard Belin - 31400 Toulouse.

Convention multijeux de Nancy

Le 12 janvier 1985 la neige et le froid écrasants n'ont pas empêché Nancy de connaître sa première convention multijeux. En effet, dès quatorze heures près de quatre vingt passionnés de jeux de rôle et de wargames se réunissaient dans les locaux de l'ICN autour de quatorze jeux différents (Dragonquest, Runequest, Stormbringer, AD & D, Appel de Cthulhu, Légendes des Mille et Une nuits, James Bond 007, Spies, Civilization, Panzerkrieg, Tobrouk, Eylau, etc...)

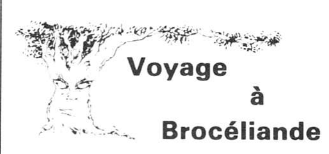
Lea amoureux de l'Orient participaient à une démonstration de Légendes des Mille et Une nuits animée par son créateur (J. M. Montel) alors que les mordus de l'Appel de Cthulhu rencontraient Jean Balczésak, grand maître du mythe en France (qui assurait à nos investigateurs terrifiés que des goules glaciales étaient dans la ville...)

Quant au concours de figurines, il a été gagné par une peintre (en figurines fantastiques) : Sylvie Matis avec un inquiétant magicien déroulant un parchemin couvert d'étranges runes.

Enfin, le clou de la journée, c'est-à-dire le tournoi de James Bond 007 a plongé les imprudents agents secrets dans une sombre histoire d'enzyme mangeur de pétrole et de terrorisme international. Le meilleur d'entre les joueurs a eu le plaisir de remporter une boîte de base du jeu James Bond 007 offerte par Jeux Actuels tandis que le meilleur maître s'est vu accordé l'Appel de Cthulhu offert par le magasin Excalibur.

Cette manifestation était organisée par *la ligue lorraine de jeux de simulation*, le magasin *Excalibur Nancy*, et le club *la Cour des Miracles*.

Classement :
Premier prix : maître - Frédéric Dormer (auteur du module)
Premier prix : joueur - Jean-Luc Amory
Deuxième prix : joueur - Philippe Albès



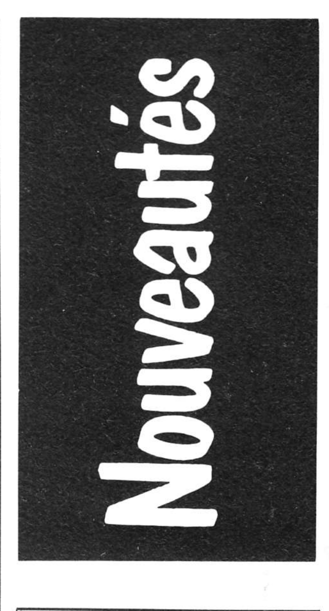
Voyage à Brocéliande

(19 et 20 Janvier 1985)

Je vais vous parler du Voyage à Brocéliande duquel je ne peux dire que du bien, en étant la principale organisatrice. Heureusement, je suis tout à fait objective !

Ce fut un grand succès grâce à la bonne volonté de presque tous. Plus de 200 personnes ont pu jouer (dont la moitié environ complètement novices), principalement à des jeux de rôle : *Empire Galactique, Chroniques de Lynaïs* et *MEGA* présentés par leurs auteurs, *l'Appel de Cthulhu* par Martin Latallo (qui reçu moults compliments), *Donjons & Dragons* par Laurent Baraou et Marc Laperlier et, *Légendes Celtiques* par Anne Vétillard remplaçant merveilleusement les auteurs indisponibles. Quelques privilégiés ont bénéficié d'une démonstration de *la Compagnie des Glaces*, jeu de rôle de Fabrice Cayla basé sur le cycle de G.J. Arnaud paru aux Ed. Fleuve Noir (prochainement chez Jeux Actuels !). Quelques joueurs avertis ont également assuré des initiations afin que tous les visiteurs puissent jouer.

Qu'ils soient tous remerciés jusqu'à l'année prochaine où ils seront peut-être (j'espère !) appelés encore au secours. Fantastique ou Empire (par Jean-Jacques Petit), les « figurines » ont également livré bataille pour le grand plaisir de tous. Des dessins originaux (illustrations d'Empire Galactique et de votre journal bien aimé) ainsi qu'une magnifique vitrine enfermant décor et figurines médiévales (prêtée par Jeux Actuels) ornaient agréablement un des murs de la salle. Un « cadavre », trouvé après la projection du film *Quintet*, a permis de lancer une enquête policière. Des indices, délivrés au cours du dimanche par une bande vidéo, ont permis au meilleur investigateur de gagner l'Appel de Cthulhu et les Chroniques de Lynaïs. Quant au mort, démaquillé, il s'est ma foi fort amusé ! Bref, pour une première fois, c'était pas mal, j'espère remettre çà l'année prochaine (en mieux si c'est possible !).



Nouveautés

Wargames

— Pour les connaisseurs et les historiens, sir John Liddel Hart a participé à la création d'un « monster game », **History of World War Two**, dont la première partie **Hitler turn against Russia** pourra vous donner un avant-goût des dix prochains « Théâtre des opérations » : Libye et Egypte : **Counterstruke from Egypt**, Europe : **Overuning of the West**, chez Task Forces Games.

— Dans les wargames gigantesques : **Spain** de Europa est annoncé (GDW).

— Au temps des romains (61 avant J.C.) rejoignez les bretons de Bouddica en révolte contre Rome ou telles les légions de l'époque, résistez à l'assaut des hordes barbares dans **Druid**.

— Un concurrent de Russian campaign, déjà très apprécié dans les pays anglo-saxons : **Dark crusade**, la campagne de 1941 à 1945. « *10 minutes pour l'apprendre, des années à jouer* » *!*... le rêve des statèges. C'est en ces termes qu'il est décrit dans le Wargamer de novembre. A première vue, avec ses règles de mouvements cachés et son système de production, c'est en effet un jeu digne de concurrencer Russian campaign.

— Chez C.D.W. **Bundeswher,** un jeu tactique dans la série de Assault et the Third World War.

Diplomatie

— Que les honorables amateurs de Samouraï et autres produits estimables du Japon ancien daignent jeter un œil bienveillant sur **Kamakura** : un jeu économico-diplomatique où les conflits ne dégénérent pas forcément en « Hara-kiri » plus ou moins forcé.

JdR

— Dans la série de Cry Havoc et Siège, wargames médiévaux avec règles en français, on attend un jeu de rôle pour la fin du mois ; vue la qualité des produits de Standard Game, on peut espérer que celui-ci sera intéressant. La version anglaise est fournie avec une amusante introduction au jeu de rôles, sur cassette à écouter dans votre fauteuil favori. Sur la face B, un scénario solo : la continuité de la cassette interdisant les choix multiples, le narrateur vous invite à tirer les dés ; *plus de tant, l'épée vous transperce : AAaarghh... moins de tant, elle vous frôle, ouffff ».*

— Pour **Advanced donjons & Dragons** une série de recueils :

● *Monster myth* et *légend sourcebook* : les légendes et le matériel que l'on peut en retirer (chinoises, grecques, danoises etc..).

● *Elves, Dwarves, Wizards, Dark Folks* (Orcs, trolls, goblins etc...) : les us et coutumes de ces charmantes petites choses.

● *Fantastic treasure* : devinez !

— **Moria I** sera-t-il une campagne ou un scénario ? Le suspense reste entier. On devrait l'apprendre bientôt dès que sortira la suite de la gamme *Middle Earth.* **Battle of The Five Armies** est le jeu sur plateau officiellement compatible avec Middle Earth Role Playing de ICE, pour régler les batailles importantes qui surviennent inévitablement.

— **Légendes :** Pour éviter aux amateurs des Légendes Des Mille et une nuits, d'avoir à acheter le coffret complet des Légendes Celtiques, Jeux Descartes publie en un volume séparé *les Règles Complètes de Légendes*, version regroupant règles de bases et règles optionnelles. Les erreurs y ont été corrigées, et les tableaux sont répétés dans le chapitre qui les explique et en fin d'ouvrage, ce qui facilite l'apprentissage. Prix : 119 F. Ce livre nécessite donc un livret de Civilisation pour jouer.

— **Elfquest boardgame** : jeu sur carte de la série Elfquest.

Des modules et encore des modules en vrac.

— ***Bloodlust*** pour Stormbringer.

— ***Mask of Nyarlathotep*** pour Call of Chtulhu.

— ***Queen's park affair*** pour Sherlock Holmes consulting detective.

— ***Dragonlords, Song smith :*** tous deux pour Chivalry and Sorcellery ou AD & D.

— ***Disappearance on Arranat :*** pour traveller.

— ***Raid on Rajjalpor :*** pour Mercenary spy and private eye.

— ***Horrible secret of monighand island*** sortira en février pour Call.

— ***Tower of the dead :*** pour Power and peril.

— ***Omegakron, yeti sanction,*** seront utilisés avec Lord of création.

— ***The sugar,*** Pendragon.

— ***Mega vilains,*** pour Golden Heroes.

— ***Haunter of the moor, Isle of The Dead*** et ***Vengeance of Dracula,*** pour Chill.

— ***Light Speed raid,*** et ***Ace in the Hole*** (avec un écran) pour Star Ace.

— ***Iron Wind*** (nouvelle édition) pour Loremaster.

— le CM2 ***Death ride.***

— le CM3 ***Sabre River.***

— le B7 ***Rahashia.***

— ***Arthur & Merlin, Partisant from the Shadows, Sea Dogs of England,*** et ***The Cleopatra gambir,*** pour Time Master.

— On ne s'y retrouve plus dans les ***Dragonlance.*** Des rumeurs ont couru sur le DL3, vite introuvable : il était tout simplement en rupture de stock aux USA. Le DL5 lui ne sera pas un vrai module mais un volume descriptif sur le monde de Dragonlance, géographie, coutumes, etc..

— ***Temple of Doom,*** et ***Raiders of the lost Ark*** pour Indiana Jones.

— ***You only live twice,*** et ***Live and let die*** (en boîtes) pour James Bond 007. Du beau matériel.

— ***Trouble for Havoc,*** recueil de scénarios pour à la fois Superworld, Vilains & Vigilantes, et Champions. Qualité Chaosium.

Modules en français

Les éditions du Dragon Ludique ont ouï vos remarques. Après leur premier module publié, *Le Tremblement de Terre,* (niveau 1-3), le suivant comportera les mêmes bonnes idées (clarté, conduite de joueurs lors des tests...) mais aura plus de pages, plus d'illustrations, et devrait être moins cher. Son titre : *Le Roc de l'Oubli,* (niveau 3-4) : le roi nain Nimlord ne voulant pas mourir, le Nécromancien Morthomb l'entraîna dans les brumes, sous le roc de l'oubli. Puis vint le Mulog...

Le Tremblement de Terre lui, se situait dans un petit village mais alors vraiment sans histoire, où un tremblement de terre révèle, au flanc d'une montagne, un... une... bref, c'est très vieux, très dangereux, surtout pour ceux qui ne réfléchissent pas, et c'est bien préparé pour le confort du MJ.

Editions du Dragon Ludique, 151 rue Montmartre, 75002 Paris.

Evolution normale ou effet de la concurrence ? *Les Steppes d'Oujasnie,* le nouveau module de la **NEF** est présenté sous une couverture couleur, tandis que les auteurs préparent déjà les suivants avec une nouvelle équipe d'illustrateurs notamment. Des choses étranges se trament en Oujasnie, le pays barbare du nord de l'île de Rope... Notons que la couleur a permis de mettre au dos de couverture un fort jolie carte de notre collaborateur Jean Charles Rodriquez.

La Nouvelle Edition Fantastique, 35, rue Ste Geneviène, 94400, Vitry-sur-Seine.

Cthulhu in frwânçai

Après les cinq modules initiaux, vont sortir les versions françaises des tous récents *Trail of Tsathogghua* (la Trace de Tsathogghua) et *Mask of Nyarlathothep* de Chaosium. Dans la foulée, Jeux Descartes publiera un écran pour le Gardien des arcanes, éventuellement accompagné d'un court module. Les figurines Grenadier spéciales pour Cthulhu, que l'on trouvait en boîte seront désormais disponibles par deux ou trois sous blister avec une gamme agrandie (Governement agents, Thugs, personnalités, criminels, investigateurs, cops (flics), monstres, Ghoules, Serpents et Mi Go, Habitant des sables, Profonds).

Magazines

— **Moelstrom**, un vrai jeu de rôle, pas un livre jeu comme ceux de Folio junior ou de « Endless quest ». Ce livre très beau est produit par *Penguin :* Feuilletez le et regardez le prix ! Certaines idées ou images, telles les plantes, peuvent être reprises dans d'autres jeu de rôle.

— **Hero nº 4** spécialisé dans Runequest, cette revue traitera des jeux de rôle d'A.H. : Lord of création, Runequest, Power and peril, James bond.

— **Wargamer** : le prochain (nº 32) aura comme jeu en encart « Lutzen » ; un Napoléonien. Sortie en Février.

— Aux éditions du **Golden dragon** ; livres jeux de la nouvelle série de Dave Morris ; les distributeurs parisiens ont vu *Crypt of vampire* disparaître de leurs étalages à la vitesse grand V : un signe du destin sans nul doute ! Crypt est une aventure solo.

— **La BD Elfquest** vient de sortir *en français* aux éditions Goupil. Il s'agit de la version tout en couleur, sous couverture cartonnée (ce qui explique le prix de 30 F, très honnête vu le matériel proposé). On l'a vu à la FNAC, mais il doit se trouver un peu partout.

Des Folio d'Enfer !

Gallimard nous prépare quelque chose dans l'ombre, ce qui ne les empêche pas de nous offrir une nouvelle rafale de Livre-jeu dont Vous êtes le héros, avec le *Manoir de l'Enfer* de Steve Jackson ; *le Sorcier des Neiges* de Ian Livinston ; *le Marais aux Scorpions* des deux mêmes ; *le Talisman de la mort* de Thomson et Smith ; *la Traversée infernale* de Dever (oui, il semblerait que ce soit le Joe Dever de la série des très appréciés Lone Wolf) et du même *Les Maîtres des ténèbres.*

Il va falloir un rayon de plus à votre bibliothèque ! Au passage, pour ceux qui les ont acheté avant que l'errata n'y soit inclus, signalons deux coquilles dans *l'Ile du Roi Lézard :* au paragraphe 89, au lieu de rendez-vous au 169, il faut aller au 269. Au paragraphe 325 le Lézard géant possède 8 points d'Habileté et 9 points d'Endurance. Enfin, dans *la Citadelle du Chaos,* au paragraphe 368 lire RV au 15. (Merci à notre lecteur Sacha Povse qui nous l'a signalé et à Gallimard pour ces précisions).

Figurines

— Chez **Grenadier,** deux pièces de choix : un mammouth et le « death dragon » de la « undead légion ».

— Chez **Fantasy lords** des monstres de la mythologie dans « Monsters of mythology » : cerbère, le minotaure et bien d'autres animaux familiers des joueurs de jeux de rôle.

— **Le Damier de l'Opéra,** à Paris, ouvre un rayon de figurines. Il y proposera au départ les figurines Citadel et Asgard. Mais si vous êtes flemard, vous pourrez y acheter, pour un prix environ multiplié par trois, votre figurine toute peinte, selon vos indications si vous avez une idée particulière. On ne connaît pas les délais.

Le damier de l'Opéra : 7, rue Lafayette, 75009 Paris.

Clubs

A **Perpignan, le** *Club Catalan de jeux de simulation* sort de sa torpeur sous un nouveau nom : *l'Abîme des Temps.* Il est en activité le dimanche à partir de 14 h. On y joue à beaucoup de jeux en tous genres. Siège social et adresse : Centre d'animation municipal, Esplanade Edouard Leroy — 66000 Perpignan. Pour tout contact, joindre Philippe Vernois au (68) 52.52.43 ou François Pardo au (68) 54.57.15.

Club Donjons & Dragons — 167, rue d'Alésia — **75014 Paris** — pratique D & D, Méga, Fief, Ultime Epreuve, etc... Tél. : (1) 543.52.24..
Club *Mégalithe* cherche joueurs intéressés par jeux de rôle et wargames. Tél. 354.40.19. — 9, av. de l'Orée — 1420 Braine l'Alleud. **Belgique.**

Club *A.J.E.* a ouvert depuis 1 an une section AD & D. Recherche de nouveaux joueurs. Ecrire à : A.J.E. Salle Bizet — Rue Gabriel Faure — 60400 **Noyon.**

Club *Les Trappeurs d'Imaginaire* cherche tout JD JDR et wargamers. Région **Saint-Dizier-Bar-le-Duc.** Bruno Frénard — 15, rue Henri IV — 52100. Tél. : (25) 56.30.52.

Le Cercle de Pierres cherche des amateurs Bisontins de D & D. Tél. à Frédérique Loumier : 52.03.94. — 178, rue de Dôle 25000 **Besançon.**

Belgique : tu joues aux JdR ou aux wargames, alors rejoins-nous. W.U. C/° Marc Valckneaers — 1739A, Chee de Wavre — 1160 Bruxelles. Tél. : 660.86.92.

Rejoignez les *Forces du Chaos :* jeux de rôle, wargames, jeu de guerre avec figurines, tous les mardi et jeudi soir, dimanche après-midi, région de **Montpellier.** Renseignez-vous au (67) 64.40.36. (Jean-Hugues).

Les Seigneurs de l'Astrolabe sont des gens précis, et nous ont donc envoyé les horaires détaillés de fonctionnement du club de la **fac de Jussieu,** sise dans le bâtiment K : lundi de 13 h à 19 h, mardi de 9 h à 19 h, et vendredi de 13 h à 19 h. De belles journées non-stop dans cet horaire, n'est-ce pas ?

Soutenu par la boutique grenobloise *Le Damier,* un club vient de prendre son essort à la MJC de **Claix.** Pour le moment, le club est gratuit, et on y joue principalement à AD & D ainsi qu'à Légendes, les séances ont lieu le samedi. Contactez Yannick François-Charlot, MJC rue du 11 novembre, 38640 Claix.

A **Thonon-les-Bains,** en Haute-Savoie, le club de la MJC vous proposera D & D, mais aussi Chivalry & Sorcery, Tunnels & Trolls. Le club se réunit les samedi après-midi, à la Grangette, et pour en savoir plus, vous pouvez contacter l'un des créateurs, Christophe Gaudin, 2 boulevard de la Corniche, 74200 Thonon-les-Bains.

Rappelons qu'à **Mions,** près de Lyon, *les Rats du Donjon* pratiquent, en dehors de D & D, des jeux moins fréquents comme Mercenaries spies & Private Eyes ou l'excellent Aftermath. Sans oublier Squad Leader, Amirauté ou Wooden Ships et d'autres encore. Le responsable en est Philippe Pourcel qui répondra au (16) 7 820 69 08.

Le club *La Caverne de l'Elf noir* nous annonce son ouverture. On y joue à AD & D tous les dimanches de 15 h à 21 h, et peut être bientôt à l'Appel de Cthulhu, et Légendes. Les M.J. ayant baroudé dans les mondes de l'Appel de Cthulhu, Space Opera et Légendes, seront les bienvenus pour venir faire part de leurs expériences ainsi que, bien entendu, les aventuriers en mal d'aventures. Ce club exerce ses lugubres activités au Centre d'Animation municipal à **Rognac** 13340.

L'Association Jeux Chamaliérois vient de fêter son deuxième anniversaire avec brio et éclat. L'A.J.C. vous propose le mercredi et le samedi de 14 h à 19 h 30 (et même en projet une salle ouverte 24 h sur 24) de jouer aux wargames, jeux avec figurines de type napoléonnienne avec votre armée ou celle du club, ainsi que la période antique-médiévale ; Diplomacy et Civilisation ; jeux de rôle avec Donjons et Dragons ; Call of Cthulhu ; James Bond 007 et Superworld en anglais et en français dans le texte, bientôt également Killer avec l'ESCAE de Clermont et « Dandomenium » d'Issoire. Agissez (A.J.C.), venez au club découvrir des jeux venus d'ailleurs et des amis bien de chez nous. L'adresse du club A.J.C. — 11-13, rue des Saulées — 63400 **Chamalières.** Tél. : (73) 37.16.50 le matin.

Les Fossoyeurs de Greyhawk — Foyer-Hôtel Sonacotra — 5, rue Bobby Sans 18100 **Vierzon.** Président François Beaussier. Ouvert depuis décembre 1984. Compte environ une dizaine de participants. Parties : les lundi et mercredi soir à partir de 19 h 30, parfois les autres soirs, rarement le week-end. Jeux pratiqués : AD & D, Diplomatie, Panzerleader, Killer, et autres wargames. *Projets :* championnat de France 1985 et rencontres inter-clubs. *Remarque :* cherche un arbitre pour Runequest.

Têtes d'affiche

PSI WORLD

Serez-vous PSI, anti PSI, Non PSI, ou Non PSI pro-PSI ? Vaste choix dans le monde parapsychologiquement évolué que propose Fantasy Games Unlimited avec sa dernière création : PSI WORLD. Ceux qui ont lu Van Vogt se souviendront de *« A la poursuite des Slans ».* Le nouveau produit F.G.U. n'est pas sans faire penser à cet excellent roman.
La première génération des mutants PSI est née à notre époque. La seconde a affiné ses pouvoirs et sa descendance n'a plus qu'à se défendre dans les « ghettos » et les « enclaves » qu'une société intolérante lui a préparé. Il existe même une « Ligue pour la Pureté Génétique de L'Espèce Humaine » qui, KKK d'un nouveau genre, traque les psis en secret.
Les problèmes sociologiques liés au développement des pouvoirs parapsychologiques sont abordés de manière précise dans cette situation que Del Carr et Cheron, les auteurs, présentent comme celle qui a servi de test. En effet ce jeu est très évolutif et le M.J. pourra le placer aisément dans toute campagne de JDR.
La règle de jeu est plutôt simple ; le système A.S.T. a été rajeuni pour s'adapter aux confortables dés de pourcentage et le système de compétences fait lui aussi appel à nos chers « dés à 100 ». Enfin reste l'important ; les pouvoirs psi. Ils ont été classés en pouvoirs mineurs — parfois amusants, parfois monstrueux — et en disciplines majeures à la portée insoupçonnée.
Psi World sera aussi bien accepté — malgré quelques lacunes — par ceux qui ont raté le « 00 » fatidique, un jour de création de personnages que par les M.J. qui ont vu, catastrophés, leurs joueurs réussir ce même chiffre.

Michel Serrat

PARANÖIA

Servez l'ordinateur et éliminez les traîtes.
Paranoïa est un jeu de rôle de West End Games ; il se situe dans un proche avenir. La civilisation humaine se terre dans des villes contrôlées par des ordinateurs et lutte contre l'ennemi. Mais qui est l'ennemi ? Supposons (ceci est une traîtrise passible de la peine de mort !) que les ordinateurs soient devenus fous et qu'il n'y ait pas d'ennemis ?
Paranoïa se compose de trois livrets :
— Le Gamemaster Handbook : tout ce que doit connaître le maître de jeu et seulement lui.
— Le Player Handbook : les seules informations accessibles aux joueurs.
— L'Adventure Handbook : une aventure prête à jouer et des compléments pour le maître de jeu.
Le jeu est basé sur des niveaux d'accès à l'information. Du niveau Rouge, le plus bas pour les personnages débutants au niveau Ultra-Violet pour le maître du jeu. L'accès à une information d'un niveau supérieur au sien est une trahison.
A la différence d'autres jeux de rôle, on meurt vite dans Paranoïa (le plus souvent exécuté à la suite d'une trahison). Paranoïa utilise le système des compétences, il y en a beaucoup (une bonne centaine) classées par familles. Malgré cela, le tirage d'un personnage est simple et rapide (1/2 heure environ).
Détail amusant : un personnage a toujours un pouvoir de mutant et appartient toujours à la société secrète. Ceci est évidemment considéré comme hautement répréhensible par l'ordinateur central.
Le système de combat est original : pas de perte de points de vie (il n'y en a pas) Mais les blessures reçues plus ou moins graves entraînent l'incapacité puis la mort. Les armes sont futuristes et vont du pistolet laser au véhicule blindé bardé d'armes lourdes.
L'aventure est partout : élimination des traîtres, recherche de l'ennemi, à l'intérieur de la cité, infiltration dans une autre cité pour sabotage, tout est possible.
Dernier point amusant : le maître de jeu dispose d'un système de notation des personnages. Ceci lui permet de déterminer le moment où un personnage devient traître. Les joueurs, eux ne connaissent pas le nombre de points de traîtrise qu'ils ont accumulés (ambiance de suspicion garanti !).
En conclusion, essayez Paranoïa, un jeu plein d'humour !

Jean Lefèbvre
Le Fer de Lance

Quelques précisions...

Dans les explications du listing sur **les Métiers des Citadins** du précédent numéro, tout aurait été plus clair si nous n'avions pas oublié des points (.) devant certaines expressions, par exemple à la sixième ligne il faut lire « .Lille », à la septième « .Roubaix », mais nos lecteurs attentifs auront rectifié d'eux même, vu que c'est expliqué *(« Lorsque le résultat d'un tirage est précédé d'un point... »).*

Deux petites lignes stratégiques s'étaient décollées dans nos précédentes Nouvelles du Front, celles de l'adresse de l'ADJR, **Association pour le Développement du Jeu de Rôles,** qui, rappelons-le, propose aide et renseignements ou appuis auprès de sponsors pour les clubs se créant ou organisant des manifestations, tournois, etc...
ADJR, 90, rue Marius Aufan, 93300 Levallois Perret.

Ont participé à ces Nouvelles du Front : *Philippe Bracq, Didier Guiserix, Sylvie Rodriguez.*
Nous remercions pour leur concours actif : *Jeux Descartes, l'Oeuf Cube, Excalibur et Jeux Actuels.*

Case White

DR

Riches, détaillées, méthodiques, avec le plaisir à chaque parution d'un ensemble qui s'agrandit ; les séries peuvent par contre décontenancer celui qui les prend en marche. Avec *Case White* s'ouvre ici un vaste panorama sur la célèbre série *Europa,* de Games Designer's Workshop.

Il était grand temps d'aborder cette série qui connaît beaucoup de succès dans l'hexagone. Europa, c'est un programme ambitieux que s'est fixé G.D.W. ; à savoir, recréer dans son intégralité le deuxième conflit mondial, en Europe, comme son nom l'indique. Officiellement, l'échelle est égale au niveau de la division, (mais l'on trouve également une foule d'unités de moindre grandeur), 25 km par hexagone, 1 tour de jeu pour 15 jours de temps réel. Je précise dès à présent que, même si en gros il s'agit des mêmes paramètres que dans « War in Europe » de S.P.I., la comparaison s'arrête là.

La série Europa se compose d'une succession de jeux, chacun représentant une campagne particulière, jeux qui, dans leur continuité permettent de récréer toute la campagne 1939-45. Aussi, vous trouverez dans chaque jeu, un ensemble de règles et même de pions utilisables soit pour le jeu individuel, soit pour la série, ou les deux. A ce jour, sont parus :

— Case White (l'invasion de la Pologne)
— Narvick (la bataille pour la Norvège)
— Fall of France (la campagne de l'Ouest en 1940)
— Their Finest Hour (la bataille d'Angleterre)
— Western Desert (la campagne d'Egypte et de Lybie 40-42)
— Marita Merkur (campagne des Balkans - 1941)
— Fire in East (campagne de Russie - 1941 - 1942)
— The Near East (gamette de Western Desert).
— Torch (Afrique du Nord et Tunisie 42-43)
— Spain (guerre d'Espagne 36 - 39)

Sont annoncés :

— Second Front (Front Ouest 42-44 ?)
— et Scorched Earth, une gamette de Fire in East.

Je vous avoue connaître beaucoup d'enthousiasme pour la série, et j'espère bien que G.D.W. créera le pendant pour le Pacifique. Après cette présentation quelque peu sommaire, nous allons voir de plus près chacun des jeux qui nous sont proposés et ceci chronologiquement.

Case white

Le 1er septembre 1939, les Polonais connaissaient le redoutable honneur d'être les premiers à se trouver confrontés à ce que l'on devait appeler la « Blitzkrieg ». Surclassés, tant du point de vue matériel que doctrine de combat, leur courage ne leur suffit pas pour empêcher la Wehrmacht d'écraser leur pays en 4 semaines et de procéder au quatrième partage de son histoire, conjointement avec l'armée russe (qui était déjà dans le coup pour les trois premiers). Ils méritaient bien un wargame ces Polonais, vous savez, ces dingues qui chargeaient les chars allemands à la lance... (1).

(1) en fait, ils chargeaient l'infanterie d'accompagnement, ce qui d'ailleurs n'enlève rien à leur bravoure.



Composition du jeu

- 3 cartes format 53 x 70 cm
- 480 pions
- 14 pages de règles
- plus les habituels aides au jeu.

Les cartes sont du modèle standard de GDW, à savoir spartiates mais très fonctionnelles. Les principaux types de relief y sont représentés, de même que les lignes de chemin de fer (pas les routes), ainsi que les villes qui sont de trois types différents : major cities, dot cities, reference cities ; cette distinction trouvant son plein effet dans de nombreux points des règles. Une attention touchante de la part des créateurs : les noms de ville sont orthographiés dans la langue du pays ; ils ne sont quand même pas allés jusqu'à écrire les noms slaves en cyrillique, personnellement, j'aime autant.

Les pions sont très colorés, jugez plutôt :

- Polonais = blanc sur carmin
- Russes = noir sur chamois
- Slovaques = blanc sur gris-vert
- La Wehrmacht = noir sur gris-vert
- La Flak = noir sur gris-bleu clair
- Les SS = blanc sur noir (là, vous l'aviez deviné)

Donc, pas de problèmes d'identification dûs aux nuances des couleurs, et de plus tous les pions sont très lisibles.
Fidèle à sa tradition, GDW nous fournit de nombreux aides au jeu, souvent en double exemplaire, bien distincts des feuillets de règles et jamais sur la carte, ce qui est très pratique. Ah ! J'ai failli oublié l'inévitable « Six Sided Die » !
Voilà pour la présentation matérielle. Passons maintenant à la dynamique du jeu. La séquence de jeu se décompose ainsi :

- Phase de ravitaillement
- Phase de mouvement
- Phase aérienne
- Phase de combat
- Phase d'exploitation (ou de mouvement motorisé si vous préférez).

Il y a deux joueurs, le Polonais, et l'Allemand, qui contrôle également le Russe. Le tour de jeu commence par le tour du joueur allemand. Il est à noter, ce qui est une particularité du jeu, que l'échelle est de 3 jours de temps réel pour un tour.
Le ravitaillement est assuré, pour les Allemands et les Russes par n'importe quelle major city : Varsovie, Lodz et Lwow, et encore faut-il qu'elles soient reliées par voie ferrée à une autre ville. Les unités non ravitaillées voient leurs facteurs de combat et mouvement réduits de moitié. Il n'est pas prévu de pions « out of supply », bien pratiques, mais on peut utiliser ceux d'un autre jeu.
Question mouvement, rien de bien particulier à dire, sinon que l'utilisation des voies ferrées vous permet un déplacement plus important (20 hexagones), sous certaines conditions. Aucune limitation n'est fixée quant au nombre d'unités pouvant en bénéficier.
La phase d'exploitation est réservée aux unités classées « Combat-Motorized ». On peut rentrer et sortir d'une zone de contrôle adverse en dépensant des points de mouvement ; coût variable en fonction du type d'unités accomplissant le mouvement. Le débordement (overrun), est possible à condition d'atteindre un rapport de force d'au moin 10-1.
Un mot sur l'empilement. Vous avez droit, dans un même hexagone à empiler : 3 divisions (ou corps), plus 3 bataillons (ou régiments, ou brigades), et 2 unités d'artillerie ; soit huit pions au total, ce qui est beaucoup et pose des problèmes de manipulation.
Il faut savoir que les unités sont classées en R.E. (Regimental Equivalent) et que, une division = 3 R.E. et toutes les autres unités 1 R.E. ; cette classification aura une grande importance lorsque nous aborderons la phase de combat.
Voici mainenant un gros morceau, la phase aérienne.
Je vous dis tout de suite que, à elle seule c'est un jeu dans le jeu, puisqu'elle se décompose également en plusieurs sous-phases (si je puis dire). Avant de les aborder, sachez que les pions aviation existent, et pas sous la forme d'une silhouette, mais bel et bien par type d'appareil, avec leurs caractéristiques. C'est ainsi que vous trouverez des pions Me109E, Me110c, PZL11, I16 etc... chacun représentant 40 appareils environ et mentionnant leurs facteurs particuliers d'attaque, de défense, d'autonomie, plus éventuellement de bombardement tactique et stratégique. Vos avions bougent d'abord, peuvent être sujet à interception de la part de la chasse adverse (s/phase de « réaction »), puis subir le tir de la DCA et enfin bombarder leur cible, qui peut être des aérodromes, des lignes de chemin de fer, des villes ou des troupes adverses (ceci soit en tandem avec vos propres troupes dans la phase de combat, soit pour les retarder dans leur phase de mouvement).
L'infrastructure se compose de pions aérodrome (capacité de 1 ou 3 pions aviation) et des villes (capacité de 1,3 ou 5 pions aviation). Ils peuvent avoir deux statuts, opérationnels ou non-opérationnels et dans ce dernier cas, peuvent être rendus à nouveau opérationnels, sous certaines conditions, par leurs « airbase », ou être franchement éliminés. A noter que les unités de chasse polonaises bénéficient d'un bonus au jet de dé dans les combats aériens.
Çà paraît un peu complexe à première vue, mais une fois le système bien assimilé, c'est un vrai régal.
Passons maintenant à la phase de combat.
Le combat n'est pas obligatoire, mais si on décide d'attaquer, il faut attaquer toutes les unités adjacentes. On établit le rapport de combat attaquant/défenseur et on consule la table appropriée. Rien de spécial à noter, sinon l'apparition d'un résultat « Half Exange » qui voit le défenseur entièrement éliminé et l'attaquant perdre la moitié du potentiel perdu par le défenseur.
Bien sûr, il y a des modifications au jet de dé dues aux terrains. Un point particulier sur la retraite après combat, concernant les divisions, qui sont les seules à être imprimées recto-verso et qui peuvent reculer dans ou à travers les zones de contrôle ennemies, et se voient réduites (retournées) en fin de retraite. Enfin, une grande originalité quand même est à signaler, c'est l'utilisation de règles spéciales concernant les blindés et les antichars.
Certaines formations ont des possibilités en AEC (Armor Effect Capability) et en ATEC (Anti Tank Effect Capability), d'autres une des deux, d'autres encore pas du tout. L'AEC peut être utilisée en défense ou en attaque, l'ATEC en défense uniquement.
Je ne peux pas rentrer dans le détail sans recopier intégralement les règles, mais sachez que l'on fait le rapport, en RE (voir plus haut), des unités concernées en attaque et en défense et que ceci peut vous donner des modifications au jet de dé, allant de - 4 à + 3. Inutile de vous préciser, et c'est d'ailleurs le but du système, que les Panzer Divisions en sont les grandes bénéficiaires.

Examinons quelques règles particulières...

1) L'intervention alliée
A partir du 6ème tour, les Alliés sont susceptibles d'intervenir sur le front Ouest. Cette intervention est traitée de façon abstraite. Le joueur polonais jette le dé, et si après modifications dues au gain ou la perte de villes et à l'intervention soviétique, il obtient un 5 ou un 6, les Alliés décident d'aller faire sécher leur linge sur la ligne Siegfried. Selon le potentiel en points de combat des forces allemandes à l'ouest et un jet de dé, ces dernières subissent des pertes, à chaque tour. Il est à noter que, à compter de ce même tour, le joueur allemand doit maintenir un minimum de 351 points de combat à l'Ouest (il démarre abstraitement à 270), faute de quoi il perd des points en victoire. Il existe également un résultat FD (French Defeat) qui stoppe toute opération sur ce front.
2) L'intervention soviétique
Celle-là n'est pas traitée de façon abstraite, les forces soviétiques étant bel et bien représentées. Leur intervention devient possible à partir du moment où Varsovie est isolée ou prise par les Allemands. A cet instant, si le joueur allemand obtient un 5 ou 6, après modifications du jet de dé, dues à la capture des grandes villes polonaises et à l'intervention alliée ; il peut faire entrer en jeu les unités soviétiques, à un moment où en général, le Général en Chef polonais a déjà bien assez de soucis comme ça avec l'armée allemande.
3) Transfert d'unités
Le joueur allemand peut transférer des unités d'Est en Ouest pour alimenter le « Westwall » et le maintenir au minimum de 351 points de combat. Les panzer-divisions transférées doublent leur facteur d'attaque dans ce total, et, sous certaines conditions, les unités aériennes peuvent supprimer les modificateurs favorables au jet de dé pour l'intervention alliée. Pour information, il peut aussi transférer des unités d'Ouest en Est, en se servant des unités éliminées.
4) Repli polonais
Au dernier tour de jeu uniquement, le joueur polonais peut replier jusqu'à 6 divisions (même réduites) en Hongrie ou en Roumanie, pour glâner quelques points de victoire.

Puisqu'on en parle, voyons les conditions de victoire.
Le jeu prend fin quand :
— le potentiel allemand à l'Ouest atteint 0.
— toutes les major-cities ainsi que les fortifications polonaises sont aux mains de joueur allemand.
— le joueur allemand abandonne (sic)
A ce stade, c'est le joueur polonais qui fait le décompte des points, avec = au positif, des points variables par type d'unités allemandes réduites ou éliminées, des points également lorsque la condition des 351 points à l'Ouest n'est pas respectée et pour les divisions passées en Hongrie ou en Roumanie, plus éventuellement quelques points pour le bombardement bien hypothétique des villes allemandes ; au négatif = 40 points en cas de « French Defeat ».
Il y a 6 résultats possibles, mais sachez que 2 seulement sont favorables au Polonais, dont une victoire « morale ». On nous précise que le résultat historique est « Strategic German Victory ».

Règles optionnelles

S'il n'y a qu'un scénario de prévu, on nous propose quand même quelques options, qui tendent à renforcer la position du joueur polonais, à savoir :
— « Free set up » : il pourra adopter un déploiement moins suicidaire que dans la réalité.
— remplacement des 11 brigades de cavalerie par autant de brigades mécanisées (important au niveau des AEC/ATEC).
— renforcement des divisions d'infanterie qui démarrent toutes le jeu à « Full Strenght », et addition de 6 divisions supplémentaires.
— renforcement de l'aviation, avec 11 pions supplémentaires (ce qui double le potentiel initial).

Tactiques

Joueur polonais

Comme je l'ai dit plus haut, le déploiement initial des Polonais est suicidaire, ceci étant dû à des considérations à la fois politiques et économiques. A vouloir tout défendre, ils n'ont rien défendu.
Il devra donc :
— tenir le plus longtemps possible les villes de Lodz, Lwow et Varsovie, cette dernière ne devant à aucun prix être isolée, sinon l'intervention alliée devient quasiment impossible.
— faire le plus mal possible aux forces blindées et aériennes allemandes ; c'est ce qui rapporte le plus de points de victoire.
Tout ceci impérativement jusqu'au tour 6, qui est la charnière de la campagne, d'autant plus qu'à ce moment, le temps peut changer et tourner à la pluie et la boue, ce qui ralentit fortement les unités motorisées.
Si l'intervention alliée ne devient pas effective, vous n'aurez plus qu'à essayer de causer le plus de dommages possibles à votre adversaire, quitte à rechercher le résultat EX, puisque, de toutes façons vos unités n'entrent pas dans le décompte des points.
Il vous faudra éviter au maximum l'affrontement avec le troupes soviétiques, sauf pour conserver Lwow, car là non plus, les unités russes perdues ne comptent pas dans les calculs.
Pensez, mais sans orienter votre tactique en fonction de ce point précis, à faire passer vos divisions en Hongrie et en Roumanie, au dernier tour, c'est-à-dire quand le joueur allemand, dans son tour de jeu aura pris la dernière de vos villes ou de vos fortifications.
Quant à votre aviation, qui équivaut au quart de l'aviation allemande, vous l'utiliserez avec précaution. Bien sûr, bombarder les villes allemandes vous rapporte quelques points, mais il vous faudra affronter la chasse puis la DCA adverses, alors prudence. Faites de l'interception et de l'appui pour les quelques contre-attaques que vous mènerez. Enfin, je précise que, au premier tour, l'aviation polonaise bénéficie d'un placement « caché ».
En bref, tactique purement défensive, car vous vous apercevrez bien vite que vous ne pourrez guère agir autrement, hormis dans les actions locales de colmatage.

Joueur allemand

Pour vous, c'est la tactique inverse, faire éclater et morceler le dispositif polonais. Pour la percée, vous disposez de 11 formations blindées de quelque importance et de votre aviation en surnombre ; mais attention, il vous faudra les ménager et laisser à votre infanterie le soin de « nettoyer » les poches que vous aurez créées et prendre les villes et fortifications polonaises.
Il est suffisant, dans un premier temps, d'isoler Varsovie ; si possible avant le tour 6, pour rendre problématique l'intervention allié et quasi systématique l'intervention soviétique.
Ne pas oublier d'étayer les « couloirs » derrière vos panzers ; ceci au moyen de divisions motorisées. Toujours avant ce fameux tour 6, il vous faudra veiller à renforcer le front ouest, pour maintenir, ou mieux augmenter le potentiel des 351 points de combat.
Votre aviation peut vous permettre à peu près tout, même de bombarder Varsovie, ce qui vous donne des points ; mais surtout elle doit vous servir à liquider l'aviation polonaise dans les plus brefs délais. A ce propos, il est fait l'obligation au joueur allemand, lors de son premier tour de jeu, d'employer tous ses bombardiers à l'attaque des aérodromes polonais (voir placement caché), à l'aveuglette donc.
Il ne vous faudra jamais perdre de vue que l'élimination d'unités polonaises ne vous rapporte rien, et que tous vos efforts doivent tendre à la prise des villes et fortifications de votre adversaire. A tout hasard, je signale que vous disposez de 3 régiments de parachuttistes, dont l'utilité ne vous paraîtra pas évidente.
En résumé, le déploiement initial du joueur polonais vous est très favorable puisqu'il vous permet de manoeuvrer en tenaille en attaquant de 3 côtés. Donc, à vous d'en profiter au maximun, sans laisser à votre adversaire le temps de replier ses unités trop en pointe.
Encore une fois, ne prenez pas le risque de « casser » vos unités blindées en attaquant des objectifs trop coriaces, laissez ce soin à l'infanterie, qui coûte moins cher en cas de réduction ou d'élimination. Enfin, le « Time Record Track » indique 20 tours de jeu, c'est plus qu'il n'en faut (13, dans la réalité) pour arriver à vos fins.

Historicité et autres considérations

Au niveau recherche, c'est vraiment remarquable, puisque toutes les unités possèdent leur désignation historique ; vous me direz qu'il n'y a pas nécéssité, mais si c'est vrai pour ce jeu, vous verrez que dans d'autres, çà a son importance ! La création des AEC/ATEC augmente le réalisme, par l'utilisation judicieuse qu'il vous faut faire des blindés. Pour ce qui est de l'aviation, merci à GDW de ne pas nous avoir assaisonnés avec des « Airs Points » !...
Les conditions de victoire ont été déterminées en fonction du résultat historique, ce qui est un bon point, par rapport aux jeux gâchés parce qu'on a voulu équilibrer les forces en présence.
Quelques critiques cependant :
1) Les unités soviétiques me semblent un tantinet trop fortes ; n'oublions pas que nous sommes en septembre-octobre 1939 et que ce sont ces mêmes unités qui vont se faire tailler des croupières par les Finlandais dans quelques mois et par les Allemands dans moins de deux ans.
2) Ils sont bien gentils chez GDW d'avoir prévu une intervention alliée assez conséquente pour pouvoir influencer le résultat de la campagne. Notre haut-commandement était bien trop léthargique pour entreprendre une offensive d'envergure. D'ailleurs, à supposer qu'il eut été différent et que nous en ayions eu les moyens, je ne vois pas ce qu'une offensive française en forêt noire, ne débouchant sur aucune zone stratégique allemande, aurait pu avoir de décisif ; elle aurait peut être un peu retardé l'échéance pour les Polonais, mais c'est tout.

Le jeu dans le système « Europa »

Ce jeu peut, au prix de quelques modifications, s'intégrer dans le système « Europa », les voici :
— un tour de jeu représente 15 jours et non plus 3.
— l'intervention alliée « abstraite » n'est plus utilisée.
— les Soviétiques interviennent systématiquement si Varsovie est isolée.
— le joueur allemand bénéficie d'un tour zéro.
— la table de résultat de combat est celle de la série.
— les conditions de victoire sont différentes ; c'est le joueur allemand qui fait le décompte, lorsque les villes polonaises et la fortification imprimée sur la carte sont prises, ou alors si ce dernier abandonne (re-sic).
● au positif : des points au prorata de la rapidité avec laquelle il remplit les conditions de victoire ; des points pour le transfert de corps d'armées et d'unités aériennes à l'Ouest.
● au négatif : des points par type d'unités perdues ou réduites.
Pour en terminer, je signale l'existence de pions qui n'interviennent que dans le déroulement de la campagne 39-45, à savoir essentiellement ceux représentant la flotte polonaise. □

Yves Jourdain

Amirauté

spécial Crète mai 41

Dès la parution de « *Special Crète Mai 41* » diffusé par Hexalor et monté par l'excellente équipe du Journal du Stratège, nous avions décidé à Toulon de le jouer pour les vacances de Noël. Deux équipes ont été constituées et votre serviteur a tout naturellement été réquisitionné pour assurer l'arbitrage. C'est cette partie que je vais vous décrire et, en même temps, commenter.

Serge assurait le commandement des forces germano-italiennes tandis que Michel et Stéphane se répartissaient la tâche dans le camp britannique.
D'entrée de jeu, les deux camps demandaient que la partie commence le 27 Mai 1941 non pas à 6 heures mais à 0 h (minuit). Demande acceptée car le départ du jeu à 6 heures défavorise beaucoup le camp anglais. De plus l'arbitre revalorisait les points affectés à l'aéroport de Malte, 40 points au lieu des 12 attribués dans le livret de jeu. En effet, la base aérienne de Malte a été constituée dès le mois d'août 1940 par la réunion de 3 aérodromes reliés entre eux par des pistes de roulement de plusieurs kms de long, qui ont permis à l'aviation de l'île de pouvoir utiliser les pistes d'envol même au moment des bombardements les plus durs effectués par les avions germano-italiens. La liste des avions basés à Malte à cette époque démontre la capacité de la base à assurer la maintenance d'au moins 80 appareils.
En décembre 1940 il y avait déjà sur l'île :
L'escadrille 148 (environ 20 Wellingtons de BB de nuit)
La 830 (12 Swordfishs torpilleurs)
La 431 (6 à 8 Glenn-Martin Recco-photo)
La 261 (environ 12 Hurricanes)
Sans compter une vingtaine de Blenheims et Beauforts torpilleurs, 1 Latécoère rallié d'Algérie et les 4 Sunderlands de reconnaissance.
Dans « *Feux du Ciel* », Clostermann signale environ 90 appareils sur l'île et Jean-Jacques Antier dans la « *Bataille de Malte* » précise que le 12 juin 1942, l'île abritait 198 chasseurs et 78 bombardiers.
De plus nous n'avons pas tenu compte de la règle de comptabilisation de dépense de munitions de DCA, car vu le nombre de navires engagés (une centaine) cela aurait terriblement alourdi le jeu.

La carte des opérations

Nous avons reproduit sur du papier de couturière la carte fournie dans le jeu, mais une chose nous a étonné, c'est l'absence des bases aériennes africaines. Nous avons donc positionné pour le camp italien les aérodromes de : Tripoli (40 points) - Benghazi (24 points) - Derna (24 points) -et du côté des Britanniques : Fouka (24 points) et Marsa-Mathrouh (24 points). Les Anglais en avaient bien besoin car pendant les réunions préparatoires d'État-Major la distance Alexandrie-Crête avait provoqué de réels maux de tête à Stéphane et Michel, compte tenu du rayon d'action de leurs appareils.

Les mines

Les contre-torpilleurs italiens type Da Mosto et Alpino emportant des mines, nous avons indiqué aux joueurs la règle suivante :
— **Emploi des mines :** Elles sont chargées sur un navire au rythme de 12 par heure (ceci s'explique par la longueur et le danger de l'opération) c'est à dire une toute les 5 minutes. Lorsque le navire les mouille, elles tombent alternativement babord-tribord, une toutes les 10 secondes. La distance les séparant est donc essentiellement fonction de la vitesse du mouilleur des mines. (On peut mouiller jusqu'à la vitesse de 20 nœuds).
— **Dragage :** La vitesse de dragage des mines est de 12 nœuds.

Le jeu commence...

Les deux camps remettant à l'arbitre la position à la mer de leurs sous-marins : il est minuit.
Les sous-marins britanniques sont positionnés de la pointe Sud-Ouest de la Grèce (Cap Matapan) au Sud-Ouest de l'île de Crète, en barrage contre un éventuel passage des escadres italiennes. Deux sont en embuscade au large (trop au large !) du port de Tarente. Un dernier surveille au plus près le détroit de Messine.
Les Italiens ont adopté un dispositif plus resserré : 2 submersibles au Nord de Malte, 3 placés devant les ports Sud de la Crète (Sfakia et Melambes), 1 en embuscade entre Malte et la Crète (on verra par la suite que l'idée est bonne).

1e phase : L'arbitre déclenche un mouvement de 3 heures (de 0 à 3 heures).
Le commandement italien fait immédiatement prendre la mer à l'escadre légère de Messine : 3 croiseurs lourds + 4 croiseurs légers + 5 destroyers (type Da Mosto) partent à 25 nœuds en longeant la côte sicilienne, cap au sud, objectif Malte pour un bombardement éventuel des aérodromes. Les 3 destroyers type Leone patrouillant le détroit de Messine en recherche anti-sous-marine. A minuit appareille également la flotte de Tarente au grand complet (2 cuirassés, 1 croiseur lourd, 3 croiseurs légers, 7 destroyers), vitesse 25 nœuds, cap au Sud-Est, mission couverture des troupes devant débarquer en Crète. A Naples, la flotte est mise en état d'alerte. L'appareillage étant prévu pour 3 heures du matin.
Pendant ce temps que faisaient les Anglais ?
A minuit, toutes les unités en état d'alerte prennent la mer. Il y a là une armada impressionnante qui silencieusement défile dans la nuit : 2 cuirassés, le porte-avion Formidable, la moitié des croiseurs et des destroyers ancrés dans la rade prennent le large, direction plein Ouest en suivant la côte africaine.
Mais toute cette armada s'alignant sur la vitesse du Warspite ne file qu'à 22 nœuds. C'est là une faute importante commise par les Anglais, car ils n'ont pas un nœud à perdre s'ils veulent pouvoir dès le lever du jour, assurer à la fois la couverture de l'embarquement des troupes et du matériel par l'aviation embarquée et pouvoir récupérer les avions basés à Malte. Tout le reste de l'escadre est immédiatement mis en état d'alerte.
Sur l'aéroport d'Alexandrie les bombardiers sont équipés de bombes de 250 kg. Ils doivent effectuer au jour une mission en coopération avec l'aviation embarquée.

2o Phase : l'arbitre annonce un mouvement de 3 heures (3 à 6 heures). Durant cette période rien d'important n'a lieu, sur mer. L'escadre italienne de Naples appareille en direction du détroit de Messine et la 2ème flotte d'Alexandrie prend la mer en direction du Nord-Ouest à 23 nœuds ! (Toujours l'handicap des vieux cuirassés). Le Barham fait ce qu'il peut... mais il peut peu. A 3 heures, l'escadre légère de Malte a pris la mer, cap au Nord-Est à 32 nœuds (intuition ou réalisme soudain mais un peu tardif de l'Amirauté ?)
Les responsables de l'aviation des deux camps remettent à l'arbitre le détail des mouvements aériens en cours. Et croyez moi, cette nuit là il y a vraiment du monde dans les airs !

3e Phase : au lever du jour l'arbitre décide un mouvement d'une heure compte tenu des actions aériennes en cours de déroulement.

Malte

Aux environs de 6 heures le contrôleur aérien de Malte signale des échos sur l'écran du radar annonçant l'approche de deux formations aériennes. Une vient du Nord (environ 40 appareils), l'autre du Nord-Est, celle-ci moins importante ne comporte que 20 à 25 avions. Simultanément les petits patrouilleurs côtiers envoient un radio précisant qu'ils viennent de repérer de nombreux bâtiments de guerre filant en direction du Nord-Est de l'île.

L'instant est critique, les Anglais sentent bien qu'ils vont prendre une raclée. Mais le commandement de l'île décide de faire face. Les 12 Hurricanes décollent immédiatement pour intercepter la formation la moins nombreuse (mais qu'il juge la plus dangereuse). Stéphane et Michel pensent en effet et avec raison, avoir affaire de ce côté à l'aviation allemande.

Pendant ce temps l'escadrille des 12 Swordfishs torpilleurs prend l'air pour attaquer la force navale repérée près des côtes, afin d'éloigner le danger d'un bombardement possible des terrains d'aviation.

La bataille pour Malte

Il n'a fallu que 5 minutes à nos braves Hurricanes (vitesse ascensionnelle 700 mètres/minute) pour atteindre une altitude leur permettant de dominer leurs adversaires qui eux, volent à 3 000 mètres. Maintenant ils les voient, arrivant dans le soleil, un vol massif serré par escadrille, navigateur en tête. Il y a là 12 Heinkel 111 et 12 JU-88 (les plus dangereux car leur piqué ne pardonne pas). Aussitôt commence la première attaque, fonçant comme des éperviers sur leurs proies, les chasseurs essayent de disloquer la formation ennemie qui répond de toutes ses armes de bord au feu nourri de la chasse britannique.

Pour le premier engagement les pertes sont les suivantes :

- Britanniques : 3 Hurricanes.
- Allemands : 3 JU-88, 3 He-111.

Encouragés par leur succès les Anglais attaquent à nouveau jusqu'à épuisement des munitions

Résultat du 2e combat :

- Britanniques : 2 Hurricanes
- Allemands : aucune perte.

Pendant ce temps les 12 Swordfishs volant au raz de l'eau ont mis le cap sur l'escadre italienne. Ils identifient bientôt les navires ennemis mais se heurtent à une DCA redoutable. Cette escadre compte en effet 3 croiseurs lourds, 4 croiseurs légers et 5 destroyers. 4 Swordfishs s'abattent en mer, victimes de la DCA. Les 8 autres lancent leurs torpilles mais il est difficile d'atteindre des tailles 2 ou 3 filant 35 nœuds. 17 % de chance c'est peu. Manque de chance allié à l'imprécision du tir, aucune des 8 torpilles ne touche. Durant l'attaque l'Amiral italien ayant réclamé l'intervention de la chasse, 12 CR-42 qui escortaient les bombardiers italiens se délestèrent de leurs bombes de 100 kgs et viennent coiffer les 8 Swordfishs survivants.

- 8 Swordfishs valeur de combat : 25,6 points.
- 12 CR-42 valeur de combat : 69,6 points.

Ce fut un massacre : en deux combats 7 Swordfishs furent descendus pour la perte de seulement 2 chasseurs CR-42.

Alors que les 7 Hurricanes et le seul Swordfish survivant mettent cap au Sud-Est, les bombardiers germano-italiens se regroupent et effectuent un raid massif sur le terrain d'aviation de Malte.

La formation italienne est composée des appareils suivants :

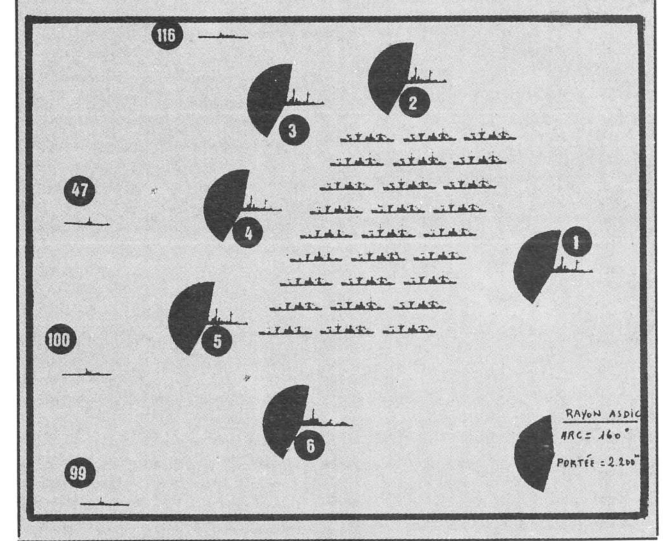
6 Z-501 avec chacun 3 BB de 200 kg
12 Z-506 avec chacun 1 BB de 1 000 kg + 2 de 100 kg
12 MC-200 avec chacun 1 BB de 200 kg
10 CR-42 qui ont laissé tomber leurs BB à la mer au moment du combat contre les Swordfishs.

Les bombardiers allemands :

9 JU-88 avec chacun 4 BB de 500 kg sous les ailes
9 HE-111 avec chacun 8 BB de 250 kg (en soute)

Le bombardement a eu lieu à basse altitude en vol horizontal. Le livret de jeu donne 29 pièces de DCA (ce qui à mon avis est un chiffre bien faible) mitrailleuses comprises. Le nombre d'appareils étant de 58, la proportion s'établit à 0,5 pièces par avion attaquant. Le % de chance de tir au but se situe à 2,5 %. Aucun appareil n'a été touché par la DCA. A basse altitude, les chances de toucher une cible immobile de taille 1 sont de 40 %.

Dans notre précédent article, Jean Ricard faisait référence à un schéma, oublié lors du montage du journal. Nous le publions ici avec toutes nos excuses auprès des lecteurs. De ce fait, deux courts programmes portant sur ce chapitre seront intégrés au prochain numéro.



La base aérienne de Malte a donc reçu (ordinateur dixit) :

6 BB de 1 000 Kg
19 BB de 500 Kg
30 BB de 250 Kg
8 BB de 200 Kg

Serge en joueur chevronné avait comme on dit « mis le paquet », le résultat fut à la mesure des moyens employés !

Points de dégats *(Sans commentaires)*

La crête

Laissons les bombardiers regagner leurs bases et voyons un peu ce qui se passait sur la Crète à la même heure.

Ayant décollé de nuit de l'aérodrome de Tatoi, 36 D0-17 escortés par 6 ME-110 d'Eleusis atteignent la baie de La Sude vers 6 h 05 du matin. N'apercevant aucun navire en rade (ils sont partis vers l'Est) les appareils patrouillent toute l'île, sauf inexplicablement le secteur d'Heraklion (où cependant sont concentrés les moyens de rembarquement les plus importants). Ne trouvant pas d'objectifs navals, ils effectuent un bombardement d'appui des troupes au sol dans la région de La Sude (ce qui était leur mission secondaire) puis, au lieu de regagner leur base, ils mettent le cap sur l'aérodrome de Derna afin d'éviter un « retour de manivelle » lors des opérations de ravitaillement.

Parallèlement, au lever du soleil, décollant des aérodromes de Mycènes, Scarpento et Molaoi, 48 JU-87 escortés de 7 ME-109 de Molaoi arrivent sur l'île et se regroupent vers 7 heures.

Cependant les 18 JU-87 de Scarpento sont les premiers à trouver un objectif intéressant. En effet vers 6 h 45 ils aperçoivent en mer un convoi non protégé de 6 navires marchands qui, partis en pleine nuit de la zone de Rethimo essaient de passer la pointe Est de la Crète. Ces navires étaient vides, mais représentaient malgré tout un objectif non négligeable. Et puis, seuls les Anglais savaient qu'ils étaient vides ! Déjà le premier Stuka, celui du chef d'escadrille, a basculé, suivi des 17 autres. L'un derrière l'autre, toutes sirènes hurlantes, ils piquent sur les navires désarmés à 560 km/heure. Les bâtiments britanniques disparaissent dans la fumée ; des gerbes d'écume et de fumée noire jaillissent de la mer. Les navires sont touchés les uns après les autres. En 10 minutes il ne reste plus à la surface de la mer que des épaves fumantes auxquelles s'accrochent des survivants hébétés. Les bombes de 500 kg ont accompli leur tâche de mort.

Cependant que les 30 Stukas de Mycènes et Molaoi sont employés en soutien des paras de la région de La Sude.

La reconnaissance aérienne

A 7 heures l'Etat major germano-italien signale à l'arbitre que :

Les 3 Arados 196 viennent de décoller de Scarpento et peignent la mer au Sud et au Sud-Ouest de Scarpento suivant des routes détaillées et un

horaire indiqué sur les calques bleus millimétrés qui sont remis à l'arbitre. De plus les forces navales italiennes à la mer sont maintenant précédées d'avions embarqués qui viennent d'être catapultés du pont des cuirassés et croiseurs. Ces appareils sont du type RO 43. De plus Serge signale que les opérations de ravitaillement des JU-87 (Stukas) de Scarpento sont couvertes par des chasseurs venus de Grèce (7 ME-109 + 7 ME-110). Il a pris cette décision car cet aérodrome doit, dans son esprit, constituer un objectif prioritaire pour les Britanniques. Et la suite va lui donner raison !

Le piège de Scarpento

Pendant ce temps que faisaient les Anglais ?
A part leurs erreurs tactiques et surtout stratégiques dont nous reparlerons, ils avaient concocté un plan bien calculé et qui allait s'avérer payant. Partis de leur base d'Alexandrie ou ayant décollé de leurs porte-avions, une vague composée de : 10 Fulmars, 10 Albacores, 12 Blenheims, 6 Beauforts, 6 Beaufighters foncent vers Scarpento (eh oui l'ami Serge avait prévu le coup mais ne l'avait pas suffisamment paré !).
Le 1[er] coup avait été porté par les Germano-Italiens, le second va être le fait des Anglais.
Sitôt arrivés sur l'ile, les appareils britanniques sont engagés par la chasse allemande mais le combat est par trop inégal... Les chasseurs allemands submergés se sacrifient mais sont vaincus, 6 ME-110 et 5 ME-109 sont abattus, les Britanniques perdent 2 Fulmars, 2 Albacores et 2 Blenheims. Les 3 appareils restant aux Allemands s'abattront en mer, victimes de la panne sèche ; car après le bombardement, la base de Scarpento n'a pu les recueillir. C'est donc un total de 14 chasseurs qu'auront perdu les Allemands. Mais celà n'est pas fini car il y a au sol, en train de se ravitailler 18 Stukas.
Un déluge de bombes de tous calibres s'abat sur l'aérodrome de Scarpento. En tout 54 bombes de 250 kg et 48 bombes de 100 kg dont la plupart atteignent l'objectif. Au sol c'est la désolation, les Stukas en cours de ravitaillement brûlent comme des torches, certains déjà munis de leurs bombes explosent, ajoutant à la panique.
Voici indiqués ci-dessous les résultats du raid aérien fournis par mon micro-ordinateur d'après les programmes que je vous indique dans mes articles.
Les 31 points d'évaluation de l'objectif représentent : 9 points de terrain + 18 points d'avions + 4 points pour la DCA.
Ont atteint l'objectif :
23 BB de 250 Kg
22 BB de 100 Kg
Les impacts de :
23 BB de 250 Kg
22 BB de 100 Kg
ont provoqué 23.65 points de dégats sur l'objectif.
Evaluation de l'objectif : 31 points
Résultat du raid aérien :
13 avions incendiés sur pistes
0 avion détruit dans les hangars
3 points de dégâts DCA
7.65 points de dégâts sur installations.
A 7 h 50 les bombardiers britanniques regagnent leurs bases. L'affaire a été très chaude pour les Allemands : 14 chasseurs et 13 Stukas perdus. Cependant Serge n'a pas perdu son sang-froid. Dès le début du combat aérien il avait demandé à ses chefs d'escadrille d'identifier les types d'appareils engagés par les Anglais.
Apprenant que des avions embarqués participaient au bombardement de Scarpento, Serge prenait deux décisions :
1°) Il faisait décoller une formation d'attaque composée de 12 RE-2000 et de 6 SM-79 (armés chacun de 2 torpilles de 450).
Les 6 avions torpilleurs partis de Naples à 1 h du matin s'étaient posés sur la base de Tatoi. C'est de là qu'ils prennent l'air avec l'ordre de mettre le cap sur Scarpento, puis de filer plein Sud.
Les 12 RE-2000, partis de Messine s'étaient posés à Eleusis après le départ des 12 HE-111 qui participaient au raid sur Malte. Ces chasseurs escortaient les avions torpilleurs, portant les espoirs de Serge de découvrir rapidement le porte-avions anglais.
2°) La deuxième décision du commandement allemand concernait un des 3 Arados de reconnaissance qui, partis à 7 heures de Scarpento suivaient leur plan de vol. En effet cet appareil se trouvait en ce moment au Sud de l'Ile. Il re ut comme instructions de suivre de loin les appareils



ennemis monomoteurs (c'est-à-dire les Fulmars et les Albacores). Les Anglais qui n'étaient pas tranquilles faisant rentrer les Fulmars à 450 Km/heure, il n'était pas question pour l'Arado 196 de pouvoir les suivre ; par contre les Albacores, eux ne volant qu'à 260 Kms/heure se trouvaient exactement dans les possibilités de poursuite du 196 volant à 300 Km/heure. Or les Anglais (surtout le porte-avions) se trouvaient être dans une position beaucoup plus vulnérable que ne l'espérait Serge. En effet, il n'y avait plus sur le porte-avions aucune couverture aérienne. Seuls 6 Swordfishs restaient inemployés dans les hangars. *Un oubli qui va couter cher.* Il y avait à Alexandrie 24 chasseurs (12 Hurricanes et 12 Gladiators). En début de partie, l'Etat-major anglais avait indiqué à l'arbitre que tous ces appareils étaient en train de recevoir des crosses d'appontage dont la base possédait un stock important. C'était évidemment dans l'intention de les envoyer renforcer les effectifs aériens du Formidable. L'arbitre avait estimé qu'il fallait environ 3 heures pour que ce travail relativement peu important pour un arsenal comme Alexandrie, soit effectué. Et puis, dans le feu de l'action et la joie du succès remporté sur l'île de Scarpento, les Britanniques ont tout simplement oublié de les faire décoller.

Laissons là, l'aviation, et voyons un peu ce qui se passait ailleurs.

En mer à 8 H

Un sous marin italien qui rechargeait ses accus en surface emplit soudain le périscope d'un commandant de submersible anglais (en plongée périscopique) qui lui, n'en demandait pas tant ! Ceci se passait au Sud-Ouest de la Crète. 2 torpilles lancées à une distance de tir de 800 mètres réglèrent définitivement le sort des Italiens. Serge se demanda pendant longtemps pourquoi ce sous-marin ne répondait plus aux messages qui lui étaient adressés.

Une décision couteuse

Parallèlement à ces événements l'Amiral britannique prend la décision d'envoyer son porte-avions vers le Nord pour recueillir l'aviation embarquée. Mais il ne le fait escorter que par deux croiseurs ! Le Suffolk et le Southampton. Ce qui, compte tenu de l'absence de couverture aérienne, présente un danger mortel pour le Formidable. En effet les 10 chasseurs Fairey Fulmar rescapés du raid sur Scarpento représentent un groupe insuffisant pour assurer la protection du porte-avions. Pourquoi ne pas le faire escorter par le croiseur anti-aérien et une meute de destroyers ? Pourquoi, surtout, ne pas faire décoller d'Alexandrie les Hurricanes et les Gladiators. A 500 Km/heure les 12 Hurricanes seraient vite là ! Cette décision incompréhensible va peser lourd sur la suite des événements.

Embarquement à Heraklion

Dans le port de la capitale de l'île, les Britanniques profitant d'un répit momentané embarquent troupes et matériel sur 4 cargos. Un cargo de 5 000 tonnes avec 1 000 hommes à bord et 3 cargos de 2 000 tonnes emportant chacun 1 000 tonnes de fret. A 9 heures ce petit convoi a appareillé cap à l'Est, sans protection navale ni couverture aérienne, il est certain qu'il n'ira pas loin.

Combat aérien sur Athènes

A la même heure un Sunderland qui survolait Le Pirée signale par radio que le port est vide de tout bâtiment. Les Anglais comprennent vite que le convoi de péniches allemand a pris la mer en direction de la Crète. Le pilote du Sunderland signale que la chasse allemande vient de l'engager. En effet une patrouille de ME 109 qui couvrait la base de Tatoi vient d'intervenir. En 3 minutes le Sunderland est descendu par les 3 ME-109 qui l'attaquaient.

Un coup de chance !

Aux envions de 9 h, un Arado 196 en mission de patrouille distingue soudain 3 longs sillages sur la mer. Descendant à 2 000 mètres il reconnait un porte-avion escorté de 2 bâtiments importants. Il avertit aussitôt sa base. Le message est bien reçu (pion de loto = 23) mais les croiseurs sont signalés comme étant « un cuirassé et un croiseur lourd ». Le loto 23 précise à l'arbitre de surévaluer les forces repérées.

Que va décider le commandement germano-italien ?

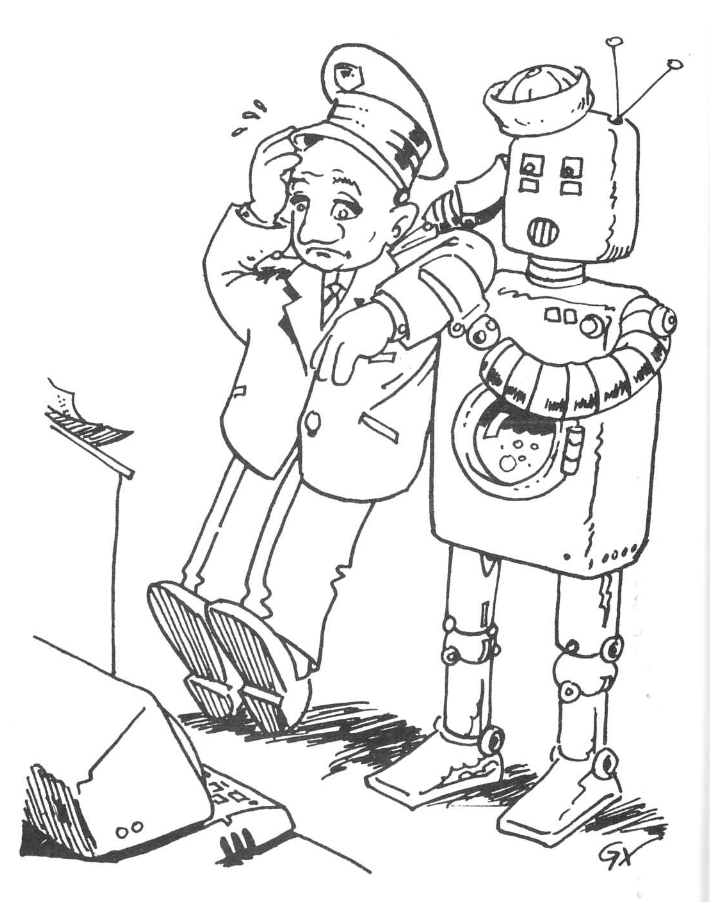
Comment les Britanniques vont-ils réagir à ce nouveau coup du sort ?

Vous le saurez en lisant le prochain numéro de Casus-Belli.

Jean Ricard

Get the carriers

De la guerre navale de 1943... à celle de 1983



Assis derrière sa console électronique C3 (Contrôle, Commandement, Communications), au cœur du centre opérationnel du porte-avions nucléaire Eisenhower, l'Amiral Heywood pensait aux mots qui déterminent aujourd'hui l'attaque d'un navire ennemi. *« Vol à TBA des A-GE, escortés par les Wild Weasels FA-6B, leur brouillard tactique ALQ-99 à pleine puissance, puis mise en place du « Corridor Chaff », repérage passif du radar ennemi puis localisation par triangulation, tir à 2000 pieds des ASM « Harpoon », enfin dérobade avec dispersion de chaff et leurres IR et activation des pods ALQ-123... »*
Alors que tout était simple quand il n'était que matelot. Les pilotes remontaient d'un geste brusque la fermeture éclair de leur blouson de cuir, donnaient quelques coups de pied machinaux dans les pneus et faisaient un dernier tour du Dauntless. Puis, nerveusement, ils s'installaient aux commandes et se « brêlaient ». Ils allaient tenter de repérer les navires ennemis à la vue, essayer d'éviter des Zéros, plonger sur les porte-avions, et prier pour réussir à rentrer vivant.
Voilà le menu de l'attaque. L'amiral y songeait avec nostalgie...

Je n'oserais pas dire que le même problème se pose au fanatique désireux de simuler des opérations contemporaines, mais presque. En gros, le malheureux va devoir abandonner un contexte historique sûr et sans surprise, où les mécanismes restaient relativement simples, pour se lancer dans l'hypothétique, le probable, le pifométrique. De plus, on ne peut vraiment dire que les combats modernes aient cette bonne odeur d'aventure et de baroud qu'avait la « deuxième ». Enfin... *« Z'avez pas honte, bandes de jeunes bons à rien ! J'y étais, moi, à Tobrouk ! »* Mais il est vrai que ces histoires de baroudeurs, de vrais, ceux avec un grand H, des pros quoi, avec les cheveux courts dans la nuque, hein ! et le regard d'acier, portant le Flight patiné et les Ray-Bans, çà en jette plus qu'un ingénieur électronicien diplômé ENSTA, chef service « Contre-Mesures » à la Thomson-CSF, des années 80...
Pour en revenir au sujet, je prendrai comme hypothèse le joueur connaissant le jeu naval de base en France : *Amirauté.* S'il pratique régulièrement, il a quelque connaissance de la guerre navale 39-45. Et il désire jeter un coup d'œil sur 1950-1990, même s'il ne tient pas spécialement à « jouer » cette période. Il aura cependant un minimum de curiosité...

Ce qui a changé...

Beaucoup de choses. Pour vous mettre à la page, je n'ai qu'un conseil à vous donner, c'est de lire un ouvrage fabuleux, un monument de la vulgarisation intelligente : *Stratégie Navale,* du Vice-Amiral Lacoste (Nathan). En 310 pages d'une présentation très claire, illustrée par d'innombrables croquis, Lacoste réussit à faire d'un ignorant complet des marines modernes, un amateur éclairé et susceptible de comprendre tout nouveau développement. Cet ouvrage devrait figurer dans les bibliothèques de tous les curieux de la chose navale à travers les âges. Et à plus forte raison, tous les wargamers. Précisons que l'auteur a commandé l'Ecole Supérieure de Guerre Navale, puis l'Escadre de la Méditerranée. Il est depuis peu Directeur de DGSE (ex. SDECE ou « Sdéke »). Inutile de dire que le bouquin vous fera avaler les « nouveautés » rapido-presto. Rappelons-les néanmoins. Les deux grandes novations stratégiques sont :
— l'apparition du fait nucléaire, que ce soit pour son utilité en tant qu'*explosif* (missiles et bombes stratégiques dont il ne sera pas question ici, car on ne peut pas dire que ces engins demandent des trésors d'imagination, mais aussi têtes d'engins *tactiques,* sur torpilles et missiles), ou en tant que *combustible* pour les sous-marins, les porte-avions et les navires classiques de fort tonnage.
— la montée en puissance de l'Union Soviétique, ascension phénoménale depuis le début du règne de l'Amiral Gorschkov, soit 1956. A tel point que l'on a pu croire, de la fin de la guerre du Vietnam à 1980, que les USA allaient être irrémédiablement dépassés. Mais depuis peu, les Etats-Unis ont entamé un mouvement de grande ampleur, de constructions nouvelles mais aussi de modernisation et d'équipement des navires déjà opérationnels et que beaucoup estimaient sous-armés. C'est un fait insuffisamment souligné par les observateurs, il suffit pourtant de comparer les « Flottes de Combat » 74 et 84 pour le constater.
Au plan opérationnel, les novations sont technologiques et portent sur :
— l'augmentation de la puissance de feu : explosifs nucléaires, capacités d'emport des appareils, débit des armes...
— Les vitesses croissantes : missiles anti-aériens à Mach 4 +, avions Mach 2, sous-marins nucléaires d'attaque à + 35 nœuds en *plongée...* D'où délais de réaction, pour les cibles, réduits à quelques secondes, et intervention nécessaire des calculateurs, informatique et procédures de défense automatisées.
— l'accroissement des portées : avions embarqués, de patrouille maritime, missiles de défense aérienne portant à 50 km et plus, missiles anti-navires pour 300 km, satellites apportant une vision planétaire, communications directes à des milliers de kilomètres grâce aux satellites de transmission...
— l'amélioration des probabilités d'impact : on est passé de la probabilité d'impact de 1 % par obus de 406 en 1943, à celle de 90 %, en conditions d'essai il est vrai, du missile guidé.
— et surtout, l'omniprésence et l'omnipotence de la guerre électronique. Ces techniques, déjà connues dans leurs principes théoriques en 1945, sont désormais la clé de voûte des capacités opérationnelles des navires. On ne le répètera jamais assez.

... Et comment le simuler

Il reste relativement aisé de simuler les accroissements de portée, de vitesse, ou de puissance d'impact. L'affaire compliquée réside dans la combinaison probabilité de réussite/guerre électronique et défenses diverses, surtout pour les détections et les tirs. Je prendrai ici l'exemple de la détection par radar.

Etant donné l'importance de cette détection, et les différences entre les différents matériels, il n'est pas possible de se référer à une table unique, comme dans Amirauté, tenant compte d'un seul facteur (état de la mer). La procédure la « plus » évidente consisterait à connaître la portée maximum de chaque type de radar, et à donner une probabilité qu'à chaque target pénétrant dans le volume de détection d'être détecté. Quelques problèmes : si l'on connaît fort bien la portée typique d'un radar « honnête » de veille aérienne (300 km sur bombardier à haute altitude), on ne connaît pas le détail pour chaque *type* de radar en service. Le SPS-65 américain porte-t-il plus loin que le SPS-49 ? Un ouvrage comme « Flottes de Combat » indique rarement cette donnée, et, pour autant qu'elle ne soit pas classée, il ne vous reste plus qu'à interroger des électroniciens, des opérateurs radar d'un porte-avion US qui mouillerait pas trop loin de chez vous ; lire toute la doc. genre Défense et Stratégie, Défense et Armement, Electronic Warfare, ou Interavia, et jouer au synthéticien : regarder la taille de l'antenne, estimer la justesse de la portée donnée dans telle règle, tenir compte des intéressantes précisions de tel article, puis « accoucher » d'un chiffre hybride souvent invérifiable. Et après celà, comment simuler l'effet d'un brouilleur tactique « à bruit » soviétique sur ledit radar ?
Deuxième procédure, plus simple : vous vous êtes arraché les cheveux avec les problèmes précédents, et vous redécouvrez les vertus de la jouabilité aux dépens du réalisme. Vous répartissez les radars en quatre classes (A, B, C ou D), vous donnez une même portée max. à tout le monde en fonction de la taille du bâtiment détecteur et de l'altitude de la cible, une même probabilité « basique » de détection dès que l'on entre dans le volume de détection. Ensuite, vous donnez un modificateur de probabilité à chaque classe de radar : probabilité de base pour tout le monde = 80 %, A modifie à − 10 %, B à ± 0 %, C à + 10 %, et D à + 20 %. Puis vous classez les navires. Et après tout, il ne semble pas si mauvais que çà de donner A aux radars des escorteurs rapides français genre Le Corse, B aux frégates anglaises élégantes de la classe Amazon, C aux gros navires type destroyer US ou croiseur soviétique, et enfin, D aux navires ultra-modernes munis de systèmes entièrement automatisés et de radars à balayage électronique, genre Ticonderoga américain. Et les contre-mesures électroniques seront elles aussi réparties en trois ou quatre classes, et enlèveront de 10 à 50 points aux probabilités de détection des navires ennemis. C'est tout simple, c'est trop simple.
On a en fait oublié un fait essentiel. « On », c'est l'ensemble des règles déjà publiées sur le sujet. La première procédure que j'ai illustrée est employée dans Harpoon, la seconde dans Rules for Naval Modern Warfare. Aucun des systèmes n'est satisfaisant, car il néglige un fait essentiel : la probabilité de détection dépend de la distance, et plus précisément du rapport (distance objet à détecter) / (portée maximum du radar), rapporté à « l'image radar » de la cible. Le meilleur système jamais inventé n'est pas dans un jeu de guerre navale, mais dans l'éternel classique qu'est *Air War*. En fonction du rapport précédemment indiqué, on obtient un « nombre de base » (ainsi, la probabilité qu'a un radar de Mirage III de détecter un « hostile » à 20 km est la même que celle qu'a un F-14 de faire de même à 100 km, car tous deux sont à leur mi-portée) qui est ensuite multiplié par la « taille radar » de la cible, pour donner une probabilité de détection. C'est complexe, mais c'est le plus réaliste que l'on ait fait jusqu'à maintenant. Et pour les ECM (contre-mesures électroniques), on pourrait comparer le « Niveau technologique » du radar (noté de 1 à...) à celui du brouillage (noté lui aussi de 1 à...). Et les effets seraient simples à simuler : tous les spécialistes vous diront qu'un radar perfectionné a peu à redouter de contre-mesures mises au point *auparavant* (à la rigueur, quelques interférences à la limite de la portée), sauf si ce brouilleur est « à bruit » et de forte puissance... Et, à l'inverse, un radar de technologie plus ancienne sera totalement aveuglé ou leurré par des ECM plus récentes. Bref, tout est simple.
Aïe !... J'arrête d'estourbir le client, qui doit déjà avoir mal à la tête. En fait, j'ai noyé le poisson et on en arrive à oublier la question fondamentale.

Le nœud du problème...

Ne raisonne-t-on pas tout simplement dans le vide ? Comment puis-je être certain que les possibilités que j'avance ont, ne serait-ce que l'ombre d'une chance, d'être justes ? La performance estimée de tel système d'arme peut conduire le joueur à déterminer telle issue pour tel combat ; alors qu'un an plus tard, un conflit naval limité entre X et Y, au Liban, dans l'Atlantique Sud ou près du Golfe Persique montrera que ce fameux système d'arme s'est révélé totalement inefficace, du fait d'un dispositif jusque-là inconnu... Ainsi, des voix se sont élevées à la suite de la guerre des Malouines, appelant les navires de surface à partir à la casse, ou clamant que décidément, on ne pouvait rien prévoir, ou que cette guerre avait surpris tout le monde par son déroulement.
Allons ! Il faut examiner les choses avec attention. Et remettre ces commentaires dans leur cadre historique, ou les comparer avec les discours dramatiques subséquents à la Guerre du Kippour. Pas plus qu'en 1973, ne sont apparus d'éléments révolutionnaires ; pas davantage que l'Armée Israëlienne, la Royal Navy n'a été battue. L'inefficacité des défenses anti-aériennes ? On sait depuis 1973 à quoi s'en tenir, et de toute façon, les limitations des missiles sont inscrites dans leurs caractéristiques : le Sea Dart n'est pas efficace sur des cibles volant à moins de 150 pieds ; le Sea Wolf n'est utilisable qu'en auto-défense et son guidage radar est inefficace à très basse altitude. Tout est dit, et ce depuis longtemps. Aucun système Sam n'a jamais été une barrière infranchissable. Quant au « fameux » Exocet, ses possibilités étaient connues depuis *1972*, les Anglais en avaient même dans leurs propres navires, et les scores ont été ce qu'ils devaient être, sans plus (5 tirés, 3 touchés dont 2 probablement n'ont pas explosé). Et ce, contre des navires qui étaient loin de posséder la gamme complète de contre-mesures électroniques modernes : merci les compressions budgétaires et les coupes dans le budget de la Navy.
Je pourrais continuer ainsi longtemps, pour dire simplement ceci : de tels conflits n'infligent pas de démentis fondamentaux aux militaires, qui savaient déjà à quoi s'en tenir, mais ouvrent les yeux du public... et du pouvoir politique (qui débloque *après* les crédits...). Et pour le wargamer informé, ils doivent *confirmer* ou *renseigner* si le travail a été bien fait, non pas tout réduire à néant, signe que les recherches avaient été incomplètes.
Et disons-le tout net : il n'y a rien de plus agréable que de voir confirmé pour une publication officielle/historique, un chiffre que l'on avait estimé à partir d'innombrables indications plus ou moins détaillées. Je n'en donnerai qu'un exemple, issu de mes règles :
— tir d'un missile air-air Sidewinder à infrarouge sur Mig-21 vietnamien, depuis un avion US (pilote moyen) : probabilité de base : 60 % (AIM-9B).
Le Mig-21 voit le missile et manœuvre pour l'éviter d'où : modificateur de : − 25 % (évasive Mig) − 15 % (réaction du missile face à l'évasive : mauvaise !)
→ d'où probabilité finale : 60-25-15 = 20 %
Voilà la probabilité de toucher théoriquement.
— J'ai récemment acheté l'Encyclopédie des Armes N° 35, et j'y trouve ce pourcentage statistique, issu des résultats de tir au Vietnam : 18 %, pour le même Sidewinder.
Mais évidemment, un exemple positif n'est pas une démonstration. Le principal reste que le travail du wargamer naval contemporain est un travail de synthèse, et qu'il court à tout instant le risque d'un *grave « contre-sens »* que le peu de faits historiques rend difficilement décelable. Et je m'oppose amicalement à M. Bois, quand il conseille à l'amateur de se garder d'extrapoler sur l'avenir, et de s'en tenir aux bases sûres de la « deuxième ». Je trouve personnellement très excitant de travailler dans l'inconnu et de donner hypothétiquement forme à ce qui n'est pas encore arrivé. Après tout, c'est une pure question de caractère. Et n'oublions pas que l'essentiel, le « nœud du problème... ».

... n'est finalement qu'un détail

Car finalement, un bon instrument n'est que de peu d'intérêt s'il est mal utilisé. Et l'issue d'une camapagne navale dépendra davantage de la stratégie de chaque joueur, de la répartition de ses moyens, que d'une probabilité de réussite donnée qui peut effectivement être juste ou fausse. Certes, la stratégie est l'art d'utiliser les ressources existantes, donc de prendre en compte toutes ces données que l'on peut estimer insuffisamment sûres. Auquel cas, la stratégie utilisée par un joueur, du fait d'erreurs d'estimation des performances, pourrait être différente de celle qui serait utilisée en réalité. Mais à force de compilations, documentation, références aux travaux des professionnels et observation des moindres événements instructifs ; après avoir tiré la substantifique moëlle de divers Flottes de Combat, Harpoon rédigé par un officier de l'US Navy, compulsé toutes les règles existantes, discutaillé avec des marins, des ingénieurs, traîné la savate sur divers navires — d'un escorteur français à un porte-avions US de 80 000 tonnes —, consulté des tonnes de documents, j'oserais dire : *« tout çà, honnêtement, sonne globalement juste »*. Et sur une longue campagne, les choses finiront par s'équilibrer, les erreurs par s'annuler plus ou moins, et le résultat final sera certaine-

ment vraisemblable. Ce qui n'est pas vrai pour un combat particulier (cf. les lois de probabilité).
Mais d'ailleurs, si l'affaire est vraiment complexe, ces estimations « douteuses » de performances auront la même importance que les « potentiels de combat » des unités dans les jeux terrestres de haute complexité : un facteur parmi tant d'autres. Ceux qui connaissent *Natio Division Commender, War in the ice* ou *Gulf Strike* savent fort bien qu'un joueur peut se massacrer lui-même, sans avoir besoin de l'adversaire, en planifiant mal sa logistique, son déploiement, sa répartition, ses missions. Les fines combinaisons tactiques, les subtils calculs de rapport de force, le joueur s'y consacre rarement car il est en butte à des problèmes stratégiques bien plus graves. Il a déjà de grosses difficultés à amener au bon endroit des unités avec leur logistique et le matériel de transport, par exemple, pour s'amuser à pinailler sur les potentiels de combat respectifs, ou faire des calculs foireux du genre *« 15 contre 8 fait 1/1 donc ce bataillon supplémentaire ne me sert à rien... »*
Eh bien, sachez que le même phénomène se produit pour une campagne navale. Que le système utilisé se soit planté en vous disant que le SA-N-6 a 80 % de probabilité de toucher, alors que la « troisième » vous démontrera que ce n'était en fait que 50 %, n'a finalement que peu d'incidence sur une campagne de longue haleine mettant en œuvre 3 millions de matériels différents. Tirez-vous-mêmes la conclusion.
Mais crénom ! Toute cette problématique n'empêchera pas les sceptiques de rester sceptiques et de rester de fervents défenseurs de la simulation parfaitement historique — je l'ai été fort longtemps et continue à la respecter —, ni les fanatiques et les curieux de se lancer dans le contemporain sans scrupule. J'espère simplement avoir indiqué quelques idées-forces qui devraient rester gravées dans l'esprit de chacun, et notamment dans celui des aventureux qui voudraient simuler l'hypothétique avec un illusoire réalisme total. La vraisemblance doit être leur but, mais le réalisme est impossible. Et on espère très fort que l'hypothétique restera hypothétique.
D'ici là, amusez-vous bien.

Quelques références

Dans un ordre de priorité :
— Pratiquer *Amirauté*. C'est un must.
— Calez-vous bien les leçons de la « deuxième » dans le crâne, en faisant, si besoin est, appel à quelques ouvrages du style :
● *Histoire de la guerre sur la mer* (Nimitz/Potter, chez Payot) 39-45
● *Les grandes batailles du Pacifique* (3 Vol. chez Morrison).
● *Le survivant du Pacifique* (Blond, chez Fayard).
● *La guerre sur mer* (encyclopédie Elsevier).
et vous pouvez continuer à creuser, çà ne peut guère vous faire de mal.
— Une fois tout cela bien arrimé, on passe aux choses sérieuses :
● *Stratégie Navale* (Lacoste, chez Nathan).
● achetez-vous *Flottes de Combat 1984* (Labayule-Conhat, Ed. Maritimes et d'Outre-Mer, 490 F., et pour ne pas payer idiot, visitez la boutique assez fournie au 17, rue Jacob — Paris VIe. Pour les fortunes plus modestes, Elsevier/Bordas ou l'Observer (GB) ont fait des bouquins de poche, évidemment moins exhaustifs.
● j'allais oublier le *Jane's Fighting Ships*, à 600 F. et plus, mais *Flottes de Combat* reste le pilier de la matière, à tel point que les Ricains en ont une édition spéciale.
● potassez toutes les revues que vous voulez : revues d'aviation françaises, *Défenses et Armement, stratégie et Défense, Forces sous-marines, Strategy & Tactics*, etc...
● puis achetez quelques règles *, faites votre choix ou créez votre système (jusqu'à ce que je publie le mien, çà va faire mal...) : *Harpoon* (très utile pour la documentation, discutable à jouer), *Sea Commander* (ouais), *Sea Power* (là aussi, intéressant pour la documentation), *Rules for Modern Naval Warfare 1950-1985* : chiffres souvent discutables, mais le système le plus satisfaisant sur le long terme et le plus jouable en étant assez précis.
Une petite page de publicité pour la Maison : Sciences & Vie pond de temps à autre d'excellentes choses, comme le dernier Hors-Série sur l'Aviation, ou l'article de Sven Ortoli, sur les ECM, dans le N° 778.
Et si le doute existentiel ou l'angoisse métaphysique continuent à vous interpeller quelque part, écrivez à la Rédaction. On tâchera de vous riposter. □

Hervé Hatt

* *: les règles sont plus ou moins disponibles à l'Oeuf Cube, il en va de même pour les figurines. Sinon, il vous reste les yeux pour pleurer ou Londres pour farfouiller, au choix.*

Si le mois de janvier vous a sensibilisé au problème de la neige et du froid, c'est le moment d'aborder ce jeu qui de plus, créé une bonne surprise dans le domaine wargame : *Mockba !*

Mockba


D.R.

En matière de wargames, jusqu'à cette année, International Team était surtout connue pour ses jeux de grand luxe sur le plan du matériel, mais de qualité médiocre pour ce qui est de la simulation (comparez *Rommel* et *Okinawa* à *North Africa* et *Island War* de SPI, vous saisirez). La firme italienne n'a pourtant pas hésité à s'attaquer avec Mockba (*prononcez Moskva*) à un morceau de choix : les 10 dernières semaines de l'offensive allemande de 1941 en URSS. Un « classique » en quelque sorte. Eh bien ! Alleluia ! I.T., prouvant qu'il n'est jamais trop tard pour bien faire, vient de réussir un exploit, et je pèse mes mots.
Mockba est tout simplement un jeu de grande qualité. Le seul petit reproche qu'on puisse lui faire est que les pions sont un peu difficiles à lire (mais peut-être suis-je tombé sur une boîte mal imprimée ?).
Sinon : Bravissimo, I.T.
Mais commençons par le début : la boîte. L'illustration est sobre, élégante et réaliste — comme le jeu.
A l'intérieur, une règle bilingue italien-français, parfois un peu confuse mais très complète et pas très compliquée.
Une carte très agréable, de 62 × 48 cm sur carton fort, en deux parties à jonction « puzzle ». Profitant du fait que Mockba se déroule en partie dans la neige, le dessinateur d'I.T. à réalisé un décor blanc, où seuls se détachent les fleuves (bleu clair), les lignes fortifiées (bleu foncé), les voies ferrées et les villes (noir). L'effet est fort agréable à l'oeil. A l'ouest, les Allemands viennent de prendre Smolensk. A l'est : Moscou, Moskva, *MOCKBA !*
Les pions sont gris (les Allemands) et marron (les Russes), imprimés des deux côtés (forces normale et réduite) et simplement décorés des symboles OTAN. Il s'agit de divisions ou de brigades.

Les pions russes sont 186 contre 78... Mais cette supériorité n'est qu'apparente. La plupart d'entre eux sont des divisions « 1-3 » (points de combat-points de mouvement, comme d'habitude) que la moindre réduction élimine, car leur face inférieure ne représente que leur possibilité de retranchement : 2-0 dans cette position. Les meilleurs pièces russes sont des 2-4 (brigades blindées), alors que les Allemands n'ont presque pas de pièces inférieures à 4-3, et que leurs Panzerarmées mettent en ligne des 5-6 (infanterie mécanisée) et des 7-6 (chars).
Conséquence : un carnage. Très réaliste ! Cependant, le but du jeu n'est *pas* la destruction des forces ennemies, mais bien la prise des onze villes représentées. Toutes celles qu'il occupe aux dates fixées par le calendrier rapportent un point au joueur allemand. Celles qu'il n'occupe pas (ou plus) à la fin des 10 tours (= 10 semaines) de jeu lui coûtent un point. Sauf Moscou, qui lui rapporte 8 points, mais ne lui coûte rien s'il ne parvient pas à l'occuper. En somme, les Allemands peuvent faire un massacre, ne pas perdre une seule unité, et cependant être bel et bien battus si le sacrifice des Russes leur a permis « d'acheter du temps ».
Voyons de plus près la règle.
Chaque tour de jeu comprend pour chaque joueur quatre phases : mouvement, combat, percée (combat-bis) et exploitation (mouvement-bis pour les unités n'ayant pas combattu en « percée ». Comme les blindés peuvent circuler en zone de contrôle à leur gré, en payant seulement 1 point de mouvement de plus par hexagone, à la moindre faille dans la ligne défensive, bonjour les dégâts !
Ajoutons que les unités isolées (non reliées à leur bord de la carte par une ligne d'hexagones libre d'adversaires) au début de leur tour de jeu, et qui n'ont pas été dégagées à la fin de ce même tour, sont éliminées. Comme les Russes dépendent largement des voies ferrées pour leur ravitaillement, il peut leur arriver de gros ennuis !
Le tableau est complété par des points d'aviation (appui au sol et, pour l'Allemand, matraquage de l'aviation russe et gêne du trafic ferroviaire).
Après une mise en place un peu longue (mais qui fait partie du jeu : surtout pour le Russe, la disposition de départ est essentielle), au premier tour, les Allemands peuvent fort bien éliminer 40 des 140 pièces russes présentes à ce moment.
A l'aile sud du front, la 2e armée Panzer fait un trou énorme...
Et le jeu devient passionnant.
L'Allemand va-t-il tenter d'envelopper les pions russes pour les isoler et les éliminer en masse, en envoyant la 2e Pzr vers le nord ? Va-t-il, en piquant au nord est, tenter de détruire les noeuds ferroviaires essentiels ? Ou bien, en fonçant à l'est, tentera-t-il de s'emparer de Kursk et Orel avant l'arrivée des renforts russes ?
Jusqu'à la fin du 3e tour, de son côté, le Russe souffre : tenir, c'est freiner l'adversaire, mais c'est aussi voir s'entasser les divisions éliminées. Dur, dur, tovaritch. Mais ensuite, avec les renforts, il reprend espoir — d'autant que la boue freine l'élan allemand. Et aux tours 8-9-10, renfort majeur : le général Hiver est là, gelant les chenilles, clouant les avions au sol, étouffant même les canons.
En un mot, l'Allemand a intérêt à faire vite !
Si tous ces éléments sont des constantes du jeu, les solutions que peuvent tenter d'y trouver les adversaires sont des plus variées. Les parties ne se ressembleront pas.
A l'inverse de nombre de wargames où la victoire appartient au meilleur tacticien, il faut aussi, dans Mockba, faire preuve de qualités de stratège.
En somme, dix tours (4 à 6 heures de jeu) menés à un train d'enfer, et où tout peut toujours basculer.
Un jeu de haut niveau. □

Frank Stora.

J'ai lu récemment la lettre d'un lecteur réclamant des conseils applicables très précisément à *Ambush*. Et non pas des principes généraux utiles tant à Squad Leader quà Ambush.
Il me semble malgré tout plus intéressant d'éclairer quant aux principes de manœuvres généraux ; mon but n'est pas de mâcher le travail du joueur, de lui préparer le terrain, mais plutôt de l'amener à appliquer intelligemment des principes de bon sens.
Le wargame est activité rigoureuse pour l'esprit, et le plus grand plaisir du joueur est de parvenir enfin à maîtriser la théorie pour l'appliquer avec élégance et efficacité sur le plateau de jeu.

H.H.



DR

Chroniques tactiques

Il y a plus d'un jeu de type tactique, n'est-ce pas ? alors plutôt que détailler une règle particulière, il est sans doute plus intéressant d'aller rechercher à la source, le réel, les principes à suivre pour une prochaine simulation, surtout si vous aimez créer vous même vos scénarios...

Au fait, pourquoi le choix de cette période, 1939-1960 ? Pourquoi ne pas m'être arrêté en 1945 ? Pour deux raisons : tout d'abord, l'armement des fantassins n'a pas évolué de 1945 à 1960, ni la procédure de manœuvre de l'équipe, toujours organisée autour de l'élement central qu'est *l'arme automatique collective.* L'élément révolutionnaire, le fusil d'assaut, bien qu'apparu en Allemagne à la fin de la guerre, fut tout d'abord le privilège, sur une grande échelle, de l'Armée Rouge, avant que les guerres coloniales et autres, telles le Vietnam, démontrent définitivement la validité du concept aux yeux des Etats-Majors occidentaux.
La seconde raison est plus personnelle : cela me permettra de faire appel à des exemples d'affrontements au niveau de l'équipe, du peloton ou de la compagnie, survenus en Indochine ou en Afrique du Nord. J'ai un certain « penchant » pour les affaires contemporaines. Et pour la chronique d'aujourd'hui, les raisons de ce choix prennent leur sens puisque je vais examiner les *armes* de l'infanterie.

La puissance de feu de l'équipe

Une équipe standard d'une dizaine d'hommes sera toujours armée selon le même schéma. Pour les fantassins américains, chacun d'eux tiendra précieusement à son fusil Garand semi-automatique, sauf peut-être le sous-officier équipé par exemple d'une carabine M-1 et portant de plus un Colt-45 au côté droit, à moins qu'il n'ait lui aussi un Garand aussi banal qu'efficace. Il ne nous manque plus que le bon tireur équipé du Bar, fusil-mitrailleur du groupe, destiné à assurer l'essentiel des tirs d'appui et de défense. Ajoutez-y éventuellement quelques pistolets-mitrailleurs Thomson ou M-3, deux trois grenades à main. Le même principe vaudra pour une équipe allemande, avec le Mauser 98 K pour fusil, le MP 40 Schmeisser comme pistolet-mitrailleur et la MG 34 avec bipied et tambour d'alimentation ou quelques bandes pour servir de mitrailleuse légère. Et en Indochine, nos valeureux soldats français se servaient du Garand ou de Mas 36 comme fusil, et du FM 24-29 comme fusil-mitrailleur.
Dans tous les cas, l'équipe peut être divisée en deux, en termes de puissance de feu : la fonction « feu : et la fonction « assaut ». Le combat d'infanterie étant ce qu'il est : dangereux et imprévisible, le fantassin moyen n'ose pas trop se servir de son fusil, qui ne tire de toute façon qu'une balle à la fois, et personne ne sait s'il fera mouche !
Bref, lorsqu'un élément « feu » est indispensable, en appui ou en défense, il n'y a qu'une arme réellement efficace : l'arme automatique collective. Efficace, parce qu'elle est automatique, avec un canon long et une munition puissante. Dès lors, vous avez une chance de placer de trois à six balles dans une petite cible mouvante, à 200 mètres en tirant tout le contenu de votre boîte-chargeur par rafales courtes. Pour un même intervalle de temps, un fusil-mitrailleur bien calé et approvisionné a plus de chances de toucher qu'une demi-douzaine de fusils standard maniés par les tireurs moyens... Efficace aussi car cette arme est collective, ce qui signifie que le courage éventuel et la motivation des servants s'additionnent, pour former un « tout », un ensemble qui supportera psychologiquement la tension et la peur du combat, beaucoup mieux qu'un fantassin individuel.
Le fusil de chacun, dans ces cas, ne sert que d'autodéfense, de « bouée de sauvetage » morale à laquelle on s'aggrippe désespérément, ou au mieux d'arme d'opportunité, si un ennemi se silhouette soudain, ignorant du danger, à cinquante mètres et à contre-jour...
Ainsi, en appui, le chef de pièce (ou le sous-officier commandant l'équipe) ordonne **un tir de neutralisation,** qui a pour effet d'arroser les lieux susceptibles d'abriter les fantassins ennemis, par des rafales courtes couvrant, additionnées, un large secteur de menace potentielle, et qui a pour but de faire baisser la tête à l'adversaire — et donc de le mettre « hors de combat » au sens littéral — tandis que l'autre partie de l'équipe, l'élément « assaut » progresse vers le contact en étant ainsi couverte. Le jeu très récent de Yaquinto, *Close Assault,* reprend intelligemment ce type de tir absolument fondamental dans le combat d'infanterie (« Suppressive Fire »).
En défense, le chef d'équipe ordonnera par exemple un **tir à tuer.** Là, on ne tire plus à titre dissuasif, mais à titre de pure efficacité. Rafales de trois à six balles sur un objectif situé idéalement à 150-200 mètres. Là, on empêche par les moyens les plus radicaux la progression de l'ennemi.
A noter cependant, pour les puristes, que ces schémas (très schématiques) rigoureux n'étaient pas respectés avec autant de vigueur dans l'Armée américaine, depuis l'introduction du fusil semi-automatique Garand, ou dans l'Armée Rouge depuis la mise en service sur grande échelle (début '50) de Son Altesse Sérénissime Kalachnikov, ou AK-47 pour les pinailleurs. Ce sont les seules grosses déceptions dont je m'excuse pour la période 45-60. Ces pétoires préfiguraient l'avenir et donnaient, chacune de son côté, un avant-goût des matériels hi-tech ultra-performants à hypervélocité de notre époque corrompue.
Pour en revenir à nos moutons, il reste à étudier l'élément « assaut » (ou « choc », comme vous préférez). Idéalement, comme dans les rêves des St-Cyriens confrontés à l'ivresse du pouvoir en tant que chefs de section, l'infanterie ne fait qu'avancer, selon la règle de progression qui reste en usage quelle que soit la situation tactique : un pied en l'air, un pied à

terre. Et toujours idéalement, l'infanterie ne fait que tendre vers un but, l'achèvement de la progression, le Nirvana du chef d'équipe, l'extase du conducteur d'hommes : l'arrivée au contact de l'ennemi, avec « l'assaut » par les voltigeurs tandis que l'élément « feu » appuie et soutient. Entre parenthèses, la situation défensive est une dégénérescence, un avilissement, une déchéance du combat d'infanterie puisque la **progression** sacro-sainte est stoppée, mon Dieu quelle horreur.
Et donc l'assaut a lieu, donné par les voltigeurs, arrosant l'ennemi du feu des pistolets-mitrailleurs et le grenadant sans merci. Et lorsque l'on a vidé les trente balles de son chargeur à la ronde et un peu au hasard, après avoir balancé une ou deux grenades offensives, on continue à foncer en se servant de son arme comme un tibia de grosse bestiole, suivant ainsi l'exemple de nos vénérables ancêtres les pithécanthropes. Puis, un grand silence revenu, respirant à en perdre haleine, vous vous retournez et apercevez quelques corps aux alentours ; à moins que Saint-Pierre ne se soit déjà rappelé à votre bon souvenir, sous la forme d'un affreux petit ennemi couard qui, terré au fond de son trou, a choisi d'attendre d'être personnellement concerné pour lâcher son premier coup de feu. Etre mort, c'est toujours très bête. *« Et ce qui est injuste, c'est que certains meurent plus bêtement que d'autres »,* disait Pierre Dac.
Bref, ce qui compte là est une préparation efficace de feu immédiate à grand volume : les PM et les grenades. Comme toujours, on respecte le rythme binaire. Notons à cet effet, que durant la progression pure, la pièce FM avance d'emplacement de tir en emplacement de tir, couvrant de là la progression des grenadiers-voltigeurs, et couverte elle-même durant son déplacement par lesdits voltigeurs, postés sur l'avant.

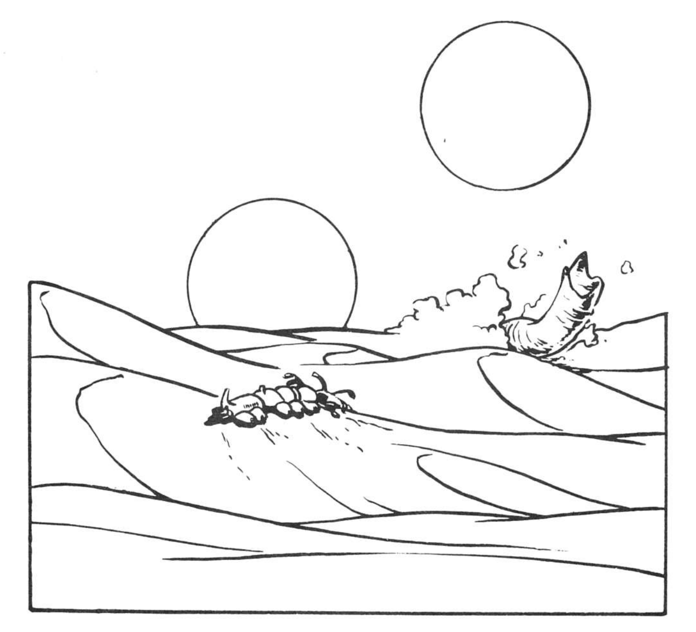
Les éléments de la puissance de feu

— Les pistolets ou revolvers : j'en profite pour leur régler leur sort, en tant qu'armes légendaires. Certes utiles dans le combat très rapproché et soudain (opérations de police, actions de commando...), leur efficacité est quasiment nulle dans le combat d'infanterie sur le front. Incapables de fournir un volume de feu suffisant, ou de toucher une cible à distance normale de combat. Quiconque a déjà tiré avec une arme de poing sait les difficultés qu'il y a à assurer une précision quelconque au-delà de cinquante mètres. Les tireurs de compétition utilisent des balles de 22, à la rigueur du 38 Spécial, mais les munitions de guerre sont généralement plus lourdes, en 9 mm Parabellum ou en 45. A recul plus important, arme plus lourde et précision moins bonne. Seul un entraînement intensif permet d'obtenir une efficacité défendable. Quant au pouvoir vulnérant du projectile, il dépend de la vitesse de la balle et de sa forme. La vélocité varie de 250 m/seconde, pour la 45 particulièrement lente, à 340 m/s pour 9 mm Parabellum. C'est de toute façon nettement inférieur aux valeurs atteintes par les armes d'épaule : de 650 à 850 mètres par seconde initialement. Le projectile, quant à lui, est une balle blindée militaire assurant une bonne pénétration mais causant un « minimum » de dégâts et un faible choc nerveux. Bref, le pistolet est grigri psychologique pour le porteur, pouvant occasionnellement rendre un service : auto-défense, capture et tenue en respect de prisonnier. Ce n'est en aucune façon une arme principale de combat.
— Le fusil : arme principale et mythique de l'infanterie. Symbole freudien du guerrier moderne, en tant qu'attribut rigoureusement masculin. Bref... Manœuvré par la culasse, et assurant alors une cadence de 12 coups par minute, ou semi-automatique (les gaz résultant du tir d'une balle font monter automatiquement la suivante dans la chambre) et donnant dans ce cas 24 coups par minute. Les fusils classiques à culasse ont été le Mauser 98 K allemand, dont la culasse célébrissime dans le monde de l'armement lui a survécu ; le Mas 36 français que l'on peut encore voir (dans sa version 36-51) entre les mains des gendarmes mobiles qui quadrillent Paris ou campent à la Concorde devant le Ministère de la Marine, depuis environ trois ans ; ou le Lee-Enfield anglais, lourdaud dont la gloire immense est à la mesure de la rapidité phénoménale de manœuvre de sa culasse. Tous ces fusils étaient fort précis et fort puissants, mais ne valaient finalement pas plus que leur utilisateur.
A côté d'eux, des armes plus modernes, comme le Simonov automatique soviétique ou le Garand américain, qui n'apportaient rien de plus pour le tir à longue portée, mais amélioraient le feu de barrage de fusiliers en appui ou en l'absence d'arme automatique collective, par une cadence de tir accrue et donc un plus important volume de feu efficace contre des cibles à courte distance. A noter que la France disposait dès 1940 d'une arme remarquable, le Mas 40, semblable au Garand américain semi-automatique et recevant des magasins de 5, 10 ou 25 cartouches. La guerre en interdit la mise en service, et il n'apparut que plus tard sous les dénominations Mas 49 et Mas 49/56.
L'examen minutieux des conditions du combat d'infanterie conduisit finalement des officiers allemands à définir les priorités d'une arme individuelle qui serait réellement efficace : faible encombrement en longueur, forte puissance de feu immédiate pour l'assaut tout en conservant la possibilité d'un tir au coup par coup, précis jusqu'à 500 mètres. La défense sur large surface et dans un volume de tir profond est après tout le rôle de la mitrailleuse. Cette redéfinition donna l'ultime développement du fusil : le fusil d'assaut. Mais là n'est pas mon propos.
— Les pistolets-mitrailleurs : arme récente, et conçue pour un but unique : le combat rapproché et plus précisément l'assaut. Magasin d'une trentaine de balles, dont les caractéristiques sont généralement celles de balles de pistolet (cartouche raccourcie et vitesse initiale faible), ce qui explique la faible précision de ce type d'arme. Les modèles principaux, et les plus connus, sont ceux auxquels le cinéma a prêté des vertus miraculeuses, telle la puissance de feu d'une mitrailleuse lourde, ou la précision à longue portée d'un fusil à lunette. On retrouve avec plaisir ces vedettes que sont la Thompson américaine, héroïne de la Prohibition, la Sten britannique, pétoire préférée des hommes du Major Howard, ou le Schmeisser allemand, dont le bruit de culasse est toujours aussi net que les claquements de bottes des SS qui l'utilisent.
L'utilisation du pistolet-mitrailleur est parfaitement illustrée par les pions allemands « 8-3-8 » de Squad Leader une puissance de feu deux fois supérieure et une portée inférieure de moitié au pion standard du type « 4-6-7 », où les fusils Mauser prédominent. Une dernière chose à savoir : contrairement au cinéma, on ne fait pas un grand mouvement circulaire au PM, en tirant tout son chargeur, liquidant ainsi une demi-douzaine d'affreux, mais on vise vaguement *une* cible et on tire une courte rafale. On a ainsi tout simplement plus de chances de la toucher, en tir instinctif et à courte portée, qu'avec un fusil traditionnel.
Le sang a suffisamment coulé pour aujourd'hui. J'examinerai prochainement le cas des armes de soutien, et particulièrement celui du fusil-mitrailleur (ou mitrailleuse légère). Survivez jusque-là.
A suivre... □

Hervé Hatt



DUNE



Le film est paraît-il décevant pour les fans du roman. Normal, dira-t-on, l'histoire est trop riche pour être adaptée. Pourtant, toutes proportions gardées, la façon dont l'esprit du roman est traduit dans le jeu (déjà ancien et réédité sous une couverture qui ne doit pas vous décourager) est une jolie petite prouesse pour qui sait apprécier.

DUNE

Vous avez déjà entendu parler ? Le livre passionnant de Frank Herbert, l'excellent jeu d'Avalon Hill, maintenant le film de David Lynch...
Dune, Arrakis, planète-désert convoitée, disputée, envahie... planète-mystère transformée peu à peu... planète-mère de la plus grande richesse de l'univers : l'Epice...
Dune fait partie de l'Empire dont, **l'Empereur Shadam IV**, s'est assuré la loyauté du Comte Fenring, redoutable tant au combat qu'en diplomatie... Son armée, les Sardaukars entraînés à des conditions très dures, est redoutée de tous.
Une des Grandes Maisons de l'Empire a la lourde charge de cette planète. **Les Atreides,** sous l'autorité du loyal, honnête et strict Duc Leto reçoivent l'ordre d'aller y remplacer **les Harkonnens.** Leur chef, l'infâme Baron Harkonnen, répugnant tant par sa graisse que par son goût excessif des perversités et des traîtrises refuse de perdre ainsi son pouvoir sur une planète qui remplit si bien ses coffres personnels...
Le voyage des Atreides jusqu'à Dune sera assuré sans danger par **la Guilde,** dont les navigateurs, grâce au pouvoir conféré par l'Epice possèdent une certaine prescience qui leur permet de trouver toujours le chemin le plus sûr à travers l'espace.
La concubine du Duc Leto, Dame Jessica, l'accompagnera ainsi que leur fils Paul, héros par la suite légendaire. Elle est d'une aide précieuse grâce à de nombreux pouvoirs dus à son éducation **Bene Gesserit.** Ces pouvoirs résident principalement en une parfaite maîtrise du corps, des gestes, de la voix et une connaissance très étendue dans de nombreux domaines : combat, langages, histoire, culture, psychologie... Seules certaines femmes, compagnes, filles, soeurs des plus hauts personnages, peuvent bénéficier de cet enseignement. Le terme « Sorcières Bene Gesserit » est souvent employé à leur égard.
Sur Dune, les Atreïdes découvriront **les Fremens,** peuple sauvage, fier et entraîné aux conditions de vie les plus rudes qui soient : le désert, le soleil, le manque d'eau. Seuls habitants du désert, avec les redoutables vers des sables pouvant mesurer jusqu'à 400 mètres de long, ils sont parfaitement adaptés à leur environnement. Leurs yeux, entièrement « *du bleu de l'Ibad* », leur cape dissimulant leur distille, leur allure plutôt sèche et leur détermination farouche en font des personnages fascinants.
Dune, mis à part quelques villes et montagnes, est une planète de sable balayée continuellement par de gigantesques tempêtes. Ces villes, adaptées à leur mode de vie, sont protégées par des « boucliers ». Certains hommes portent également des « boucliers », sorte de champ magnétique les mettant hors de portée de certaines attaques. Un laser contre une de ces défenses provoque immédiatement une explosion atomique.
Quant à l'Epice dont le ver des sables *Shaï Hulud* est à l'origine, il devient rapidement une drogue, à l'odeur de cannelle, pour ceux qui ne peuvent s'en passer : navigateurs, diseuses de vérité et Révérendes Mères Bene Gesserit.
C'est à lui que Paul doit sa prescience...

Le jeu est une très fidèle adaptation du roman. Les moindres détails en sont tirés. Il offre une continuité du livre et permet à ceux qui regrettent de l'avoir terminé trop vite de se replonger dans cet univers si précis et particulier.
La surface de jeu représente la face connue de Dune. Les règles, très bien faites, prévoient différents niveaux de difficulté mais le jeu n'atteint sa vraie dimension qu'avec les optionnelles. Le but du jeu est d'occuper 3 des 5 places fortes : Carthag, ville harkonnen ; Arakeen, ville atreide et 3 Sietchs, villes souterraines habitées par les tribus fremen.
Chaque joueur, au départ, choisit ou tire au hasard le groupe qu'il va manipuler parmi les 6 antagonistes principaux du roman. Chacun possède un avantage propre :
— ATREIDES : prescience
— HARKONNENS : traîtrise
— FREMENS : connaissance de la planète
— GUILDE : monopole des transports
— EMPEREUR : richesse
— BENE GESSERIT : voix et coexistence pacifique possible.
A 4 joueurs, mieux vaut ne pas jouer les deux derniers et à 5, éviter le Bene Gesserit. Ce sont les deux groupes les plus difficiles à manipuler et leur chance de gagner n'est égale aux autres qu'à 6 joueurs. La Guilde est à conseiller à ceux qui n'ont pas lu le roman.
Chaque joueur possède pour son groupe 5 « chefs » de forces variables

et 20 marqueurs « troupes ». Certaines des troupes, les Sardaukars de l'Empereur et les Fedaykins des Fremens sont plus fortes.
Chacun choisit un traître à sa solde parmi les chefs des adversaires, mis à part les Harkonnens qui, sachant si bien manipuler les individus, ont droit à 4.
La partie se joue en 15 tours maximum.
Chaque tour se décompose en 6 phases :

La tempête :
Seuls les Fremens connaissent son déplacement 1 tour à l'avance. Elle détruit toutes les troupes (la moitié seulement des troupes fremens) et l'Epice disséminés dans les cases de désert touchées.

L'explosion de l'Epice :
Seuls les Atreides savent un tour à l'avance l'endroit de son apparition. Une carte est tirée indiquant la région et le nombre de « points » Epice, à chaque tour. Certaines de ces cartes représentent uniquement un ver des sables. C'est le moment de conclure des alliances avec les autres joueurs : le *Nexus*. Attention, les règles sur les alliances déplaisent à certains : toute trahison est interdite...

Les enchères :
Des cartes « trahison » sont mises aux enchères. Elles se répartissent en différents groupes :
— les armes offensives ou défensives,
— les avantages particuliers : miracle, migration, zombis, contrôle du temps, etc...
— les « attrapes-nigauds », cartes sans aucune valeur dont il faut cependant arriver à se débarrasser.
Les Atreides connaissent la teneur des cartes mises en vente mais possèdent rarement l'Epice nécessaire à leur achat...
Le bénéfice de ces ventes revient à l'Empereur.

Les résurrections et les mouvements :
Toutes les troupes perdues au combat se retrouvent chez de curieux personnages, les « Tleilaxu » qui leur redonnent vie. 3 troupes maximums sont récupérables par tour, certaines moyennant de l'Epice... Bien sûr, ces troupes sont remises en jeu, hors de Dune.
La Guilde, à laquelle revient l'Epice payé pour les transports apprécie vivement un grand nombre de morts.
Les mouvements se font en 2 temps : les débarquements sur la planète puis les déplacements des troupes. Ces derniers dépendent du groupe joué et de sa position sur Dune.

Les combats :
Ils sont bien étudiés car de nombreux facteurs entrent en jeu : le nombre de troupes investies dans le combat, le chef qui les guide, les cartes jouées (choisies parmi les cartes trahison achetées, l'attaque et une défense maximum).

La récolte de l'Epice :
Chaque troupe se trouvant sur la même case que de l'Epice peut en récolter 2 points.
De nombreux facteurs propres au groupe joué modifient pour chacun le déroulement de ces différentes phases. Les règles optionnelles permettent une plus grande interprétation du « rôle » de chacun. Une connaissance parfaite de ces règles permet de saisir les nombreuses finesses du jeu qui devient alors passionnant. Il tient en effet du jeu de rôle par le groupe manipulé : mieux le personnage est compris, plus les chances de gagner sont fortes, et du wargame par une bonne répartition de ses troupes et une stratégie adaptée. N'étant réellement ni l'un, ni l'autre, il apporte aux joueurs une dimension différente des autres jeux en boîte. Changer de personnage à chaque partie en offre à chaque fois une vision nouvelle... Puis reprendre un personnage déjà manipulé après avoir joué ses adversaires, et donc découvert une partie de leur stratégie permet une meilleure appréhension de la sienne en particulier.
Je ne m'attarderai donc pas à vous dévoiler les tactiques de chacun, les découvrir par soi-même est tellement agréable... □

Sylvie Rodriguez

En dehors de l'existence d'un autre Dune, publié par Parker Brothers *(Miro), plus simple ; signalons chez Avalon Hill deux additifs au jeu original :* Spice Harvest *et* The Duel.

Les kits de ... Dune

En marge de la sortie du film (Février 85) et du jeu de rôle (USA seulement pour l'instant), **Revell-Ceji** va distribuer en France deux kits dont nous avons pu voir les échantillons au Salon du Jouet : *Ornithopter* (réf 1775) *Sandworm* (réf. 1778). Le sort *Sand Crawler* (1776) et *Spice Scout* (1777) reste encore incertain à l'heure où nous écrivons.
L'Ornithopter harkonnen est un très beau modèle apparemment au 1/48 (35 mm pour les figurinistes), qui reproduit fidèlement ceux entrevus dans le film. L'intérieur est détaillé et peut donc servir de référence pour la plupart des astronefs de petites classes de jeux de SF. L'armement en tourelles et atterrisseurs (pouvant être déployés) sont également bien traités. Le design général de la machine rend possible la « descente » du modèle à de plus grandes échelles, permettant ainsi la compatibilité avec des figurines 25 mm ou Travellers. En ce cas on n'omettra pas de revoir la porte d'accès qui sinon s'apparenterait plus au porche de donjon.
Le Ver des Sables est à plus grande échelle et doit être directement compatible avec des Travellers. La finition est très détaillée, y compris la gueule de la bête qui malheureusement s'achève par un « trou noir », par où l'on pourra engloutir les infortunés personnages phagocités. Cependant quelques détails supplémentaires à cet endroit ne nuiraient pas. Ce kit peut en fait s'apparenter à une figurine et comme telle la partie sensible sera la peinture. L'encombrement du bestiau terminé l'apparente au Dragon Impérial (mais lui c'est du 25 mm) : prévoyez une grande cage. Loin d'Arrakis je me permets de suggérer aux fans de Cthulhu que je verrais bien ce bel animal en rejeton de S'Hudd-Mell.
Subakh Un Nar ! *JC Carbonel*

Ludo

THE SEVEN CITIES OF GOLD

The seven cities of gold est un jeu de simulation retraçant la découverte de l'Amérique par Christophe Colomb. L'aventure commence en Espagne, où le personnage, se promenant de lieux en lieux (de sa maison où il peut voir la carte globale de ce qu'il a exploré, au palais du roi où il reçoit titres et honneurs (pas toujours...), en passant par le négociant où il peut acheter bateaux, vivres, enroler des hommes...). Cette promenade est fort bien faite graphiquement ; la perspective vaut le détour !

Après avoir embarqué vivres, hommes, et bijoux de pacotille sur des navires, il peut enfin partir à la recherche du nouveau monde. Une carte à petite échelle apparait sur l'écran (on peut à tout moment consulter une carte à moyenne échelle, qui lui indique aussi la latitude actuelle), avec au centre, les bateaux, (symbolisés par un seul bateau), que l'on dirige avec le manche à balai. Et là, seconde prouesse technique ; le bateau avance régulièrement, et en même temps, le programme va chercher sur le disque la suite de la carte que le bateau découvre. Après n'avoir pu pendant longtemps contempler que la mer, tout en allant vers l'ouest, apparait enfin la première ile, fort bien dessinée. On arrive dans la mer des Antilles. Puis une plus grande ile, en l'occurence Cuba, apparait.

Ici, on débarque pour former une expédition ; il suffit de répartir les bateaux, hommes, vivres, biens (la pacotille), et or entre le bateau (en fait la base fixe d'où part l'expédition), et l'expédition elle-même (le tout est agrémenté de petits dessins très explicites). Une fois les quantités réparties intelligemment (il faut laisser aux hommes sur le bateau de la nourriture...), l'expédition commence. Elle peut adopter trois techniques d'approche ; prudente, normale, et casse-cou. Une allure prudente ralentit l'expédition, mais permet de localiser parfois les mines d'or et autres curiosités, et d'éviter les embuscades de natifs. On explore ainsi le nouveau continent, (on y trouve plaines, montagnes, déserts...). Puis, on finit par tomber sur un village, ou même sur une cité Aztèque ou Inca.

En y entrant, on voit sur l'écran plein de bonhommes s'agitant dans tous les sens. Ce sont les natifs. On peut alors soit aller trouver leur chef pour effectuer un troc (ils donnent de l'or et de la nourriture contre la pacotille), soit foncer dans le tas, cédant à des instincts bassement colonialistes ; toucher un bonhomme, signifie l'avoir combattu et tué. Les autres se font alors plus agressifs... Ce jeu est conçu pour être manié au joystick. Avec les paddles, il est très difficile de se frayer un chemin vers le chef sans tuer de natifs, ce qui provoque une bataille ouverte. Inutile de dire que sans une dextérité phénoménale (si vous maniez les paddles), la prise de contact avec la population locale dégénère toujours en bagarre générale, dans laquelle les natifs sont presque toujours perdants (conquistadors armés d'armes à feu contre sauvages armés de batons, l'issue du conflit est facile à deviner). Si on choisit le combat, on rafle alors tout l'or et la nourriture des natifs (essayer de conserver une attitude morale dans ce jeu est pure utopie), et on peut établir un fort ou une mission religieuse en laissant des hommes sur place, pour établir un point de chute dans la région. Mais il faut veiller à ravitailler tous ces hommes, sinon au bout de deux mois, il n'y a plus personne...

Pour réussir dans ce jeu, il faut un savant mélange de pillage et de troc, dit la notice.

Outre la découverte de l'Amérique traditionnelle, le programme peut créer des mondes, ce qui dure pas moins de dix minutes, en langage machine ! Cette création place des plaques tectoniques, et tire de là tout un monde vraiment cohérent ! On trouve différents stades de civilisation selon les conditions naturelles... On peut ainsi jouer indéfiniment, en explorant les mondes que l'ordinateur crée (et c'est vraiment passionnant).

Un dernier détail ; le prix (730 frs), est assez élevé, mais ce jeu vaut vraiment le détour ! De **Electronic Arts.**

O.T.

L'ENLEVEMENT

L'Enlèvement est un jeu d'aventure en français. Il met en scène un célèbre détective américain, qui doit venir en France retrouver la fille d'un riche industriel, enlevée par des malfaiteurs. L'histoire débute donc à New York, dans le bureau du détective.

Le graphisme du jeu est assez réussi, surtout en couleurs. Le dialogue avec la machine se fait par le clavier, avec un verbe à l'infinitif et un nom, par exemple : *ouvrir porte.* Ce type de conversation télégraphique casse un peu le climat et l'harmonie du jeu, on aimerait parler vraiment en français. Néanmoins, l'Enlèvement **(C.I.L)** reste un jeu intéressant, à un prix inférieur à la plupart des jeux américains, peut-être encore un peu cher (450 frs).

O.T.

THE STANDING STONES

The standing stones est une autre adaptation de jeu de rôle sur ordinateur. Mais ici, de graves lacunes apparaissent : le personnage n'est défini que par quatre caractéristiques (la Virilité, alias la force du personnage, l'Intellect, la Piété et l'Agilité), ses points de vie et ses points d'expérience. Le personnage a-t-il une arme et une armure ? La question n'est même pas abordée dans le jeu. Cependant on peut trouver des armures et armes magiques... Le jeu en lui-même est en fait un gigantesque labyrinthe, qui apparait en trois dimensions sur l'écran (dans le style « Wizardry 1 », en plus grand), infesté de monstres (le graphisme de certains est assez saisissant).

Nouveau paradoxe : les monstres n'ont pas d'or sur eux. Par contre, on en trouve à la pelle par terre, de façon aléatoire : en arpentant une pièce pendant des heures (et en tuant les monstres qui arrivent aléatoirement aussi), on peut devenir très riche ! Lorsque qu'un monstre se présente (car les monstres se présentent toujours, on n'est jamais surpris), on peut le saluer (un peu d'expérience montre que seuls les elfes et les gnomes fraternisent. Il vous donne alors des objets magiques, des sommes faramineuses, parfois rien aussi...), on peut aussi tenter de le corrompre (en lui donnant de l'or, des objets magiques...), ou (échéance fatale), le combattre.

Le combat lui-même est assez simpliste : l'ordinateur indique le nombre de points de vie que le personnage a perdu durant le combat, et le nombre de points d'expérience que ce combat lui rapporte. Aucune autre description du combat n'est donnée !

Le personnage peut aussi lancer des sorts de clerc et de magicien. Leurs effets sont assez variés (de la guérison à l'aide divine en passant par l'« etheralité » et la force...), sauf pour le combat, ou tous font des dégâts variant d'un monstre à l'autre. Le nombre de sorts que le personnage peut lancer augmente avec les points d'expérience. Les objets magiques relèvent le niveau de jeu : ils sont variés et nombreux. On trouve souvent (relativement quand même !) des potions (qui ont le même effet qu'un sort), et des parchemins (qui rajoutent des sorts), mais vous n'en connaissez pas les effets : seul un elfe ou un gnome rencontré peut les identifier. Vous pouvez bien sûr les utiliser quand même, à vos risques et périls... Ah oui, j'oubliais, la quête de ce jeu est... le Graal.

S'il n'y avait pas le côté magique (assez commun mais bien traité), on pourrait se demander si les auteurs ont sciemment fait une parodie du donjon

tique

moyen (labyrinthe, on tape, on ramasse), ou s'ils ne l'ont pas fait exprès... Le prix (750 frs) caractérise les produits **Electronics Arts :** chers mais très bien présentés (les produits de cette marque testés ici sont somptueux).

O.T.

EUREKA

par... Ian Livingstone *(ça vous dit quelque chose ?)*

Cinq jeux, que dis-je cinq, dix jeux sur une seule K7, étonnant non ?!! Si, si d'abord, l'histoire : *« Au cours de la 17e mission Apollo, les astronautes américains découvrent sur la lune un étonnant cristal poli de 40 cm de côté. Réfractaire à toute analyse, le talisman explose sous l'effet de rayons laser qui dispersent chacun de ses angles. Grâce à des ondes radio, 3 des coins sont retrouvés, mais 5 autres manquent toujours... »* Ici, bien sûr, son compte sur vous pour les retrouver. Grâce à un physicien renommé, vous allez effectuer, non pas un, mais cinq voyages dans le temps à la recherche des morceaux perdus du talisman :

- un en Europe préhistorique
- un en Italie au temps de la Rome antique
- un en Angleterre au temps du roi Arthur
- un pendant la dernière guerre mondiale
- le dernier, de nos jours, quelque part dans les Caraïbes.

Un jeu d'arcade sert d'introduction à chaque voyage et permet à votre personnage (si vous avez de la patience et même du courage étant donné la nullité du jeu !) d'augmenter ses points de vigueur. Ce n'est heureusement qu'un mauvais moment à passer et le plaisir du jeu d'aventure, en français, commence alors. Bien que de facture assez classique, le graphisme est agréable et l'humour n'est pas absent !

Bien sûr, il s'avère très difficile de découvrir chaque « coin » du cristal... Heureusement, un sympathique livret d'explications fournit également 6 poèmes et illustrations correspondantes, apportant des indices aux plus perspicaces.

Ce n'est vraiment pas facile mais la récompense du concours (une somme mirobolante !) explique la complexité d'Eureka.

Bon courage et amusez-vous bien !

J.C. et S. Rodriguez

Pour Sinclair, Commadore, ZX Spectrum ; distribué par **Eureka Informatique.**

MURDER ON THE ZINDERNEUF

Murder on the zinderneuf est un jeu d'enquête policière, se déroulant dans les années 30, dans le Zinderneuf, un immense ballon dirigeable. Le but du joueur (un des huit détectives présents), c'est d'identifier le coupable d'un meurtre parmi seize suspects (tous ces personnages étant remarquablement décrits dans la notice), en douze heures (environ une demi-heure en temps réel), après quoi le Zinderneuf arrive à destination et la réputation du détective est à jamais ternie. De nombreuses affaires sont proposées. Le jeu se déroule sur le plan du Zinderneuf, celui-ci bougeant pour que le détective reste au milieu de l'écran. L'effet en lui-même est assez réussi. Le détective peut inspecter des pièces et revoire les indices qu'il y a trouvés. Dans le Zinderneuf, se promènent les seize suspects, tous représentés par des silhouettes différentes. Si le détective en rencontre une, il peut l'ignorer (mais celle-ci risque de l'ignorer par la suite), l'accuser du crime (à ne pas utiliser à la légère), ou l'interroger (l'option la plus utilisée). L'interrogation peut se faire de différentes manières : de façon amicale, persuasive, polie, naïve, brutale..., sur des sujets différents. Chaque suspect sait quelque chose, et il est bon de recouper leurs témoignages.

Murder on the Zinderneuf est un jeu passionnant, bien fait et bien présenté. Son prix (750 frs) est un peu excessif, mais les enquêteurs chevronnés ne seront pas déçus. De **Electronics Arts.**

O.T.

LES EGOUTS DE L'ENFER

Au commencement était le verbe, et le verbe était insuffisant. Le verbe rencontra le complément, le trouva à son goût et il connût le complément. Et leurs enfants, les jeux d'aventure, règnèrent en maîtres sur le monde des octets pendant de longues ères. Et dans la tour de ROM et de RAM, tous leurs fils parlaient la même langue. Puis il vint.

Il dit *« Que le sujet soit ! »...* et le sujet fût.

Il dit *« Que l'article soit ! »...* et la phrase fût.

Alors naquit l'autre langue ; les enfants originels ne se comprirent plus mais d'autres fils des hommes les comprirent et ils entrèrent dans le monde qui leur était interdit.

Le « Casse » met fin au monopole linguistique du « Petit Nègre » et libère le joueur de la tyranie anglophone. C'est d'ailleurs assez vigoureusement qu'il prend parti pour Molière si l'on se laisse aller à quelques habitudes shakespeariennes (ou que l'on propose un W pour l'Ouest.)

L'entreprise qui consiste à établir un dialogue en français n'est pas des plus simples. L'épaisseur du dictionnaire, la foule des synomynes et les nuances de la langue ne sont pas faites pour libérer de la place dans les mémoires. C'est sans doute cette avalanche de difficultés qui a rendu le Casse plutôt lent dans son analyse des commandes et qui le force à de fréquents accès au disque.

C'est un inconvénient supportable, largement compensé par le plaisir d'utiliser la langue de nos ancêtres (pour un peu, on serait tenté de basculer le clavier pour accéder au minuscules accentuées).

Dans cette forme de dialogue, il ne sera pas question d'assimiler le language du programme avec quelques essais car une phrase qui s'avérerait inconnue dans certaines situations peut se révèler primordiale dans d'autres cas.

Mais ce n'est pas seulement par son langage que le Casse se singularise. Olivier Tubach, le programmeur et Nicolas Grivet, le graphiste nous proposent d'endosser le blouson élimé d'un pilleur de banque de grande classe. Souvenez vous *« Sans violence et sans haine » !* Le scénario se déroule en deux parties. La première consistant à rassembler complices et matériel ; la seconde entrainant le joueur dans les infâmes dédales d'égoûts dégoûtants.

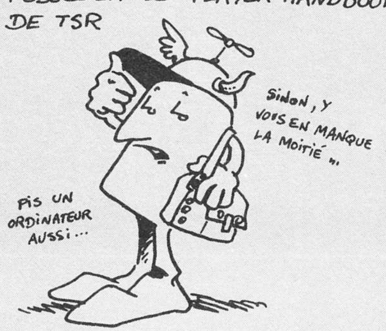
Quoique assez linéaire, ce scénario et si fortement pavé de trouvailles et de traits d'humour que l'on prend plaisir à se creuser la tête en même temps que les murs. Certaines situations que l'on craignait de voir arriver tant leurs commandes auraient pu être fastidieuses, sont résolues par l'accès à un menu d'options que l'on accueille avec soulagement. C'est à l'image de tout le programme, pour lequel le créateur a utilisé une série d'astuces impressionnantes et d'innovations qui feront date.

Le joueur découvrira vite que tous les détails ont leur importance. Dans ce milieu on ne parle pas pour ne rien dire... Jamais. Mais toutefois, si je peux vous demander un service personnel... Dites deux mots de ma part à l'individu qui a fait des croix partout sur les murs des égoûts... Si vous le rencontrez.

Michel Serrat

Le Casse, pour Apple II, de Olivier Tubach et Nicolas Grivet, édité par **Ludia,** distribué par Vifi Nathan.

Speed Perso Service



Voici un programme sur Oric 48 K qui permet de tirer et de calculer les caractéristiques et les « Abilities » de vos personnages de AD & D. Il accepte 7 races et 12 classes dont l'archer et le barbare. Malheureusement, faute de place (il reste 2 K après un RUN !!) nous n'avons pu y mettre ce qui concerne les sorts.

Vous pouvez le faire tourner sur Apple II en éliminant les POKE 853, XX (lignes 11 et 9995), en remplaçant les CLS par HOME et les lignes : 45025 POKE # 2F1,128 par 45025 PRINT CHRS (4) « PR # 1 » et 45945 POKE # 2F1,00 par 45945 PRINTCHRS (4) « PR # 0 »

Note : l'imprimante (sur Apple) doit être connectée sur le slot # 1 uniquement au moment de lister la feuille de caractéristique.

Utilisation

Choisissez la classe, la race et le niveau de votre personnage puis le mode de tirage des caractéristiques (0 pour manuel, N pour automatique). Ensuite entrez le sexe et le nom et appuyer « espace » pour faire défiler les caractéristiques sur l'écran. Attention, si le déroulement du programme est long par moment, ceci est dû au grand nombre d'opérations à effectuer.

Remarque

Sur Oric, POKE 853,255 sert à accélérer le programme mais la contrepartie est qu'il devient difficile de taper au clavier pour répondre aux diverses questions qu'il pose. Sauf quand il demande : « tapez O ou N » il faut toujours frapper « return » après les réponses.

A cause des modifications et des vérifications des caractéristiques il se peut qu'elles soient différentes des jets de dés, lors de l'affichage définitif. Il se peut que la nature et le nombre d'objets magiques ne soient pas les mêmes sur l'écran et sur le listing du personnage.

Pour une utilisation simplifiée des programmes, les termes de jeu sont en « langage commun » de joueur, c'est-à-dire suivant les cas en français, anglais ou franglais de salle d'armes. Un tableau récapitulatif des abréviations permet de s'y retrouver !

Lexique des abréviations

A.C. : classe d'armure
A. conc. ajustement au toucher du à la concentration
B.B. : bend bar
C.F. : chance of spell failure
CHA : charisme
CON : constitution
% CS : chance to know spell
CW : climb wall
D : damned (turn undead)
DA : dommage adjustement
DAC : nombre de dagues lancées avec concentration
DEX : dextérité
DFA : defence adjustement
DMF : dommage adjustement (flèche)
DMG : Dungeon Master Guide
DR : Dragon
DSC : Nombre de dagues lancées sans concentration
FAC : nombre de flèches lancées avec concentration
% FO : % de force
FRT : find/remove traps
FSC : nombre de flèches lancées sans concentration
G : géant
GP : pièce d'or
HA : to hit adjustement
HN : hear noise
HPA : hit point adjustement
HS : hide in shadow
INT : intelligence
LA : nombre de langage
LB : loyality base
MAA : magical attack adjustement
MANS : nombre maximum de sorts par niveau
MINS : nombre minimum de sort par niveau
MNH : nombre maximum de « henchmen »
MS : move silently
NT : non turned
OL : open lock
OHA : open hand attack/melee round
OP : open door
OPM : open door magicaly closed
PH : Player Handbook
PP : pick pocket
RA : reaction adjustement
RAA : reaction attack adjustement
RL : read langage
RS : resurection survival
SSS : systeme shock survival
STE : force
T : turned
THA : ajustement au toucher (arc)
THF : ajustement au toucher (flèches)
WIS : sagesse
□

Alain(s) Faure et Piglione

```
5 RÊM PROGRAMME DE CÀRACTERISTIQÜE
8 REM ' ALAIN FAURE & ALAIN PIGLIONE
9 CLS:PAPER4:INK3:GRAB:HIMEM#B3FF
10 Z1$="1attaque/round":Z2$="3attaques/2rounds":Z3$="2attaques/1rou
nd"
11 POKE853,255
12 PRINT"      UN INSTANT JE CALCULE"
20 REM INIT TABLEAUX
30 DIM CA(7),CR(12),FA(6),DE(2),CO(3),CS(3),VO(8),AR(8),MO(2),BA(8)
50 DIM FT(15,10),CM(6,12),TP(6,12),LI(18),WT(18),SB(10),DX(18,2)
60 DIM DA(10,5),CT(18,4),CH(18,3)
61 DIM LM(12,7),ST(7,28),SV(5)
65 DIM PS(9,4),MM(22),AM(7,12),WM(7,12)
67 DIM CX(7,6),CN(7,6),SA(15,10)
72 DIMIT(11,3),T2$(10,13)
73 DIMVL(17,8),VR(7,8),AT(11,8)
74 DIMMN(17,4)
75 DIMBR(20,5),TL(8)
77 DIM LA(3,48),G(3,5)
82 DIM SB$(9),AN$(5),LA$(48),GM$(9,6)
83 DIM DM$(4),DP$(5),AP$(5),MI$(22)
85 DIM MA$(13),MR$(5),MJ$(2),PM$(10),WE$(10),AZ$(7),OM$(8),IM$(16)
91 GOSUB 50001
95 CLS
```

```
100 PRINT"VOICI LES CLASSES DISPONIBLES :":PRINT
110 PRINT"Clerc=1 Druide=2":PRINT
120 PRINT"Guerrier=3 Paladin=4 Ranger=5":PRINT
130 PRINT"Magicien=6 Illusioniste=7":PRINT
140 PRINT"Voleur=8 Assassin=9":PRINT
150 PRINT"Moine=10":PRINT
160 PRINT"Archer=11 Barbare=12":PRINT
170 INPUT "Votre choix ";CL
173 IF CL>12 THEN GOTO 95
175 CLS
180 PRINT"RACES DISPONIBLES :":PRINT
190 PRINT"Nain=1 Elf=2 Gnome=3":PRINT
200 PRINT"D-Elf=4 Hobbit=5 D-Orc=6":PRINT
210 PRINT"Humain=7":PRINT
220 INPUT"VOTRE CHOIX ";RA
225 IF RA>7 THEN GOTO 175
230 LM=LM(CL,RA)
250 IF LM=0 THEN PRINT"CLASSE INTERDITE":GOTO100
260 PRINT"LE NIVEAU LIMITE EST ; ",LM
270 PRINT"CHANGEMENT DE RACE ?":PRINT"TAPEZ O OU N":GET A$
280 IF A$="O" THEN GOTO180
290 INPUT "NIVEAU CHOISI :";N:NV=N:NZ=N:NX=N
300 IF N>LM THEN GOTO 260
310 CLS:PF=0:PD=0:PS=0
360 GOSUB 63000
410 FOR A=1 TO 6
420 R=TP(A,CL)
430 CA(A)=CR(13-R)
440 NEXTA
460 IF RA=2 THEN CA(5)=CA(5)-1:CA(4)=CA(4)+1
470 IF RA=5 THEN CA(1)=CA(1)-1:CA(4)=CA(4)+1
480 IF RA=6 THEN CA(1)=CA(1)+1:CA(5)=CA(5)+1:CA(6)=CA(6)-2
481 FOR A=1 TO 6
482 IF CA(A)>18 THEN CA(A)=18
483 IF CA(A)<3 THEN CA(A)=3
485 NEXTA
510 FOR A=1 TO 6
515 R=CM(A,CL)
520 IF R>CA(A) THEN PRINT"CARACTERISTIQUES INSUFISANTES":GOTO100
530 NEXTA
535 INPUT"SEXE : MASCULIN=1 FEMININ=2 ";SX
537 CLS: PRINT"      UN INSTANT JE CALCULE":GOSUB41000
540 REM******************************
541 REM      FORCE
542 REM******************************
543 IF CL=3ORCL=4ORCL=5ORCL=12THENGOTO545 ELSEGOTO 560
545 IF CA(1)=18 THEN PF=INT(RND(1)*99)+1ELSEPF=0
550 IF PF<>0 THEN GOTO 650
560 FOR A=1 TO 10
570 IF CA(1)=FT(A,1)ORCA(1)=FT(A,2)THEN GOTO 610 ELSEGOTO630
610 FOR B=1 TO 6
615 FA(B)=FT(A,B+4)
620 NEXTB
630 NEXTA
640 GOTO 710
650 FOR A=1 TO 5
660 IF PF>=FT(A+10,3) AND PF<=FT(A+10,4)THEN GOTO670 ELSE GOTO 700
670 FOR B=1 TO 6
680 FA(B)=FT(A+10,B+4)
690 NEXTB
700 NEXTA
710 REM R
790 IL=LI(CA(2))
800 SA=WT(CA(3)):SB=SB(CA(3)-8)
870 DE(1)=DX(CA(4),1):DE(2)=DX(CA(4),2)
875 IFCA(4)=18 AND CL=12 THEN PD=INT(RND(1)*99+1)
880 FOR A=1 TO 3
885 IF CA(5)=19 THEN X=18 ELSE X=CA(5)
890 CO(A)=CT(X,A)
900 NEXTA
940 IF (CL=3 OR CL=4 OR CL=5 OR CL=12)AND CA(5)=17 THEN CO(1)=CO(1)
+1
950 IF(CL=3 OR CL=4 OR CL=5 OR CL=12) AND CA(5)=18 THEN CO(1)=CO(1)
+2
990 FOR A=1TO 3
1000 CS(A)=CH(CA(6),A)
1010 NEXTA
1500 REM PSIONICS******************
1530 IF CA(2)>15 OR CA(3)>15 OR CA(6)>15 THEN GOTO 1540 ELSE GOTO 2
050
1540 PP=0
1542 IFCA(2)>16THENPP=PP+(CA(2)-16)*2.5
1544 IFCA(3)>16THENPP=PP+(CA(3)-16)*1.5
1546 IFCA(6)>16THENPP=PP+(CA(6)-16)*0.5
1550 IFPP>=RND(1)*99+1 THEN GOTO 1553 ELSE GOTO 2050
1553 X=0
1555 IF CA(2)>12 THEN X=X+CA(2)-12
1557 IF CA(3)>12 THEN X=X+CA(3)-12
1560 IF CA(6)>12 THEN X=X+CA(6)-12
1565 R=CA(2):F=CA(3):M=CA(6)
1570 IF R>=16 AND F>=16 OR F>=16 AND M>=16 OR R>=16 AND M>=16 THEN
X=X*2
1580 IF CA(2)>=16 AND CA(3)>=16 AND CA(6)>=16 THEN X=X*2
1590 PS=INT(RND(1)*99+1)+X:PA=PS*2
1600 AS=PS:DS=PS
1610 REM ATTACK MODE
1620 A=INT(RND(1)*99+1)
1630 IF A<=25 THEN AM=1 ELSE AM=2
1640 IF A>50 THEN AM=3
1650 IF A>75 THEN AM=4
1660 IF A>95 THEN AM=5
1670 FOR A=1 TO 5
1680 MM(A)=0:NEXTA
1690 FOR A=1 TO AM
1700 Z=INT(RND(1)*5+1)
1710 IF MM(Z)<>0THEN A=A-1:GOTO 1725 ELSE MM(Z)=1
1720 AP$(A)=AM$(Z)
1725 NEXT A
1730 REM DEFENSE MODE
1735 A=INT(RND(1)*99+1)
1740 IF A<=25 THEN DM=2 ELSE DM=3
1750 IF A>75 THEN DM=4
1760 IF A>90 THEN DM=5
1770 FOR A=1 TO 4
1780 MM(A)=0:NEXT A
1790 FOR A=1 TO DM-1
1800 Z=INT(RND(1)*4+1)
1810 IF MM(Z)<>0THEN A=A-1:GOTO 1825ELSE MM(Z)=1
1820 DP$(A)=DM$(Z)
1825 NEXT A
1830 DP$(0)="MIND BLANK"
1840 REM DISCIPLINES PSIONIQUES
1850 Z=INT(RND(1)*99+1)
1860 FOR A=1 TO 9
1870 IF Z>=PS(A,1) AND Z<=PS(A,2) THEN Z=A:A=9
1880 NEXT A
1890 FOR A=1 TO 22
1900 MM(A)=0:NEXT A
1910 MI=PS(Z,3):MJ=PS(Z,4)
1920 FOR A=1 TO MI
1930 Z=INT(RND(1)*22+1)
1940 IF MM(Z)<>0THEN A=A-1:GOTO 1960 ELSE MM(Z)=1
1950 MR$(A)=MI$(Z)
1960 NEXT A
1970 IF MJ=0 THEN GOTO 2050
1980 FOR A= 1 TO 18
1990 MM(A)=0:NEXT A
2000 FOR A=1 TO MJ
2010 Z=INT(RND(1)*18+1)
2020 IF MM(Z)<>0THEN A=A-1 GOTO 2040 ELSE MM(Z)=1
2030 MJ$(A)=MA$(Z)
2040 NEXT A
2050 REM RETOUR
2055 GOTO 2620
2070 IF 1=<NVANDNV=<10 THEN D=NV:C=1
2075 IF11=<NVANDNV=<20 THEN D=NV-10:C=2
2080 IF21=<NVANDNV=<29 THEN D=NV-20:C=3
2083 G1=0:G2=0:G3=0:G4=0:G5=0:G6=0
2085 ON CL GOTO 2090,2090,2095,2095,2095,2100,2100,2105,2105,2110,2
095,2095
2090 OZ=G(C,1)*D:GOTO 2115
2095 OZ=G(C,2)*D:GOTO 2115
2100 OZ=G(C,3)*D:GOTO 2115
2105 OZ=G(C,4)*D:GOTO 2115
2110 OZ=G(C,5)*D:GOTO 2115
2115 GM=INT(OZ/100)
2120 GP=(OZ-GM*100):GM=GM*100
2121 IF GM=>100000THENGM=GM-100000:G6=G6+1:GOTO2121
2122 IF GM>=35000THENGM=GM-35000:G5=G5+1:GOTO2122
2125 IF GM >=5000 THEN GM=GM-5000:G4=G4+1:GOTO2125
2126 IFGM>=1000THENGM=GM-1000:G3=G3+1:GOTO2126
2127 IFGM>=500 THENGM=GM-500:G2=G2+1:GOTO2127
2128 IFGM>=100 THENGM=GM-100:G1=G1+1:GOTO2128
2130 IF G4<>0 THEN GOTO 2135 ELSE GOTO2155
2135 FOR A=1TOG4
2140 B=INT(RND(1)*7+1)
2145 PRINTGM$(B,4);"(5000GP)"
2150 NEXT A
2155 IF G3<>0 THEN GOTO 2160 ELSE GOTO2180
2160 FOR A=1TOG3
2165 B=INT(RND(1)*7+1)
2170 PRINTGM$(B,3);"(1000GP)"
2175 NEXT A
2180 IF G2<>0 THEN GOTO 2185 ELSE GOTO2205
2185 FOR A=1TOG2
2190 B=INT(RND(1)*7+1)
2195 PRINTGM$(B,2);"(500GP)"
2200 NEXT A
2205 IF G1<>0 THEN GOTO 2210 ELSE GOTO2230
2210 FOR A=1TOG1
2215 B=INT(RND(1)*7+1)
2220 PRINTGM$(B,1);"(100GP)"
2225 NEXT A
2230 IF G5<>0 THEN GOTO 2235 ELSE GOTO2255
2235 FOR A=1 TO G5
2240 B=INT(RND(1)*7+1)
2245 PRINTGM$(B,5);"(35000GP)"
2250 NEXTA
2255 IF G6<>0 THEN GOTO 2260 ELSE GOTO2280
2260 FOR A=1 TO G6
2265 B=INT(RND(1)*7+1)
2270 PRINTGM$(B,6);"(100000GP)"
2275 NEXTA
2280 PRINT"+",GP,"GP"
2285 RETURN
2300 REM SORTIE DES LANGAGES
2310 FOR A=1 TO IL
2320 PRINTLA$(TL(A))
2330 NEXTA
2340 RETURN
2400 ON CL GOTO 2411,2412,2413,2414,2415,2416,2417,2418,2419,2420,2
421,2422
2411 PRINT"CLERC":GOTO2430
2412 PRINT"DRUIDE":GOTO2430
2413 PRINT"GUERRIER":GOTO2430
2414 PRINT"PALADIN":GOTO2430
2415 PRINT"RANGER":GOTO2430
2416 PRINT"MAGICIEN":GOTO2430
2417 PRINT"ILLUSIONNISTE":GOTO2430
2418 PRINT"VOLEUR":GOTO2430
2419 PRINT"ASSASSIN":GOTO2430
2420 PRINT"MOINE":GOTO2430
2421 PRINT"ARCHER":GOTO2430
2422 PRINT"BARBARE":GOTO2430
2430 RETURN
2450 ON RA GOTO 2461,2462,2463,2464,2465,2466,2467
2461 PRINT"NAIN":GOTO 2470
2462 PRINT"ELF":GOTO2470
2463 PRINT"GNOME":GOTO2470
2464 PRINT"D-ELF":GOTO2470
2465 PRINT"HOBBIT":GOTO2470
2466 PRINT"D-ORC":GOTO2470
2467 PRINT"HUMAIN":GOTO2470
2470 RETURN
2620 REM P.D.V ********************
2625 PV=CO(1)*NX
2630 IF CL<>11ANDCL<>12 THEN GOTO2650
2640 PV=PV+NX
2650 ONCLGOTO2660,2680,2690,2690,2710,2730,2730,2750,2770,2780,2790
,2800
2660 N=NX
2665 IFNX<10THENGOTO2675
2670 PV=PV+(NX-9)*2:N=10
2675 T=8:GOSUB3050:GOTO3040
2680 N=NX:T=8:GOSUB3050
2685 GOTO3040
2690 N=NX
2695 IFNX<10THENGOTO2705
2700 PV=PV+(NX-9)*3:N=10
2705 T=10:GOSUB3050:GOTO3040
2710 N=NX+1
2715 IFNX<11 THENGOTO2725
2720 PV=PV+(NX-10)*2:N=11
2725 T=10:GOSUB3050:GOTO3040
2730 N=NX
2735 IFNX<12THENGOTO2745
2740 PV=PV+(NX-11):NV=11
2745 T=4:GOSUB3050:GOTO3040
2750 N=NX
2755 IFNX<11THENGOTO2765
2760 PV=PV+(NX-10)*2:N=10
2765 T=6:GOSUB3050:GOTO3040
2770 N=NX:T=6:GOSUB3050
2775 GOTO3040
2780 N=NX+1:T=4:GOSUB3050
2785 GOTO3040
2790 N=NX:T=4:GOSUB3050
2795 GOTO3040
2800 N=NX
2805 IFNX<11THENGOTO2815
2810 PV=PV+(NX-10)*3:N=10
2815 T=10:GOSUB3050
3040 GOTO 3520
3050 FORA=1 TO N
3060 PV=PV+INT(RND(1)*T+1)
3070 NEXTA
3080 RETURN
3520 REM LANGAGES ******************
3530 FOR A=1 TO 48
3540 LA(3,A)=0
3550 NEXTA
3560 FOR Z=1 TO IL
3570 Y=INT(RND(1)*99+1)
3580 FOR A=1 TO 48
3590 IF Y>=LA(1,A) AND Y<=LA(2,A) THENGOTO 3600 ELSE GOTO 3620
3600 IF LA(3,A)<>0THEN GOTO 3620 ELSE LA(3,A)=1
3610 TL(Z)=A:A=48
3620 NEXTA
3630 NEXTZ
3640 IF RA<>5 THEN GOTO3670
3650 IL=6:TL(1)=15:TL(2)=16:TL(3)=27:TL(4)=25:TL(5)=28:TL(6)=42
3660 GOTO3700
3670 IF RA<>1ANDRA<>3 THENGOTO3700
3680 IL=5:TL(1)=15:TL(2)=25:TL(3)=27:TL(4)=30:TL(5)=42
3700 GOSUB 41200
8000 GOSUB45000
9990 PRINT"VOULEZ-VOUS UN AUTRE PERSONNAGE?":GET A$
9993 IFA$="O" THEN GOTO 100
```

MAIS OUI, LES Ø, C'EST DES ZÉROS. PAS DU NORVEGIEN !

SOUFFLEZ ENCORE UN PEU, ARRIVÉ LÀ...

COURAGE

```
9995 POKE853,40
9999 END
40999 REM****************************
41000 IF SX=1 THEN GOTO 41010 ELSE GOTO 41050
41010 FOR A=1 TO 6
41015 C=INT(CN(RA,A)):D=INT(CX(RA,A))
41020 IF CA(A)<C THEN CA(A)=C
41030 IF CA(A)>D THEN CA(A)=D
41040 NEXTA
41050 GOTO 41090
41060 FOR A=1 TO 6
41065 C=INT(CN(RA,A)):D=INT(CX(RA,A))
41070 IF CA(A)<(C-CN(RA,A))*100 THEN CA(A)=(C-(CN(RA-A))*100
41080 IF CA(A)>(D-CN(RA,A))*100 THEN CA(A)=(D-CX(RA,A))*100
41090 RETURN
41100 REM****************************
41111 REM  SAVING THROW
41120 REM****************************
41200 ON CL GOTO 41210,41210,41270,41270,41270,41340,41340,41410,41410,41410
41205 ON CL-10 GOTO 41410,41270
41210 FOR A=1 TO 7
41220 IF ST(1,A)=<NVAND ST(2,A)=>NVTHEN GOTO41225 ELSE 41230
41225 C=A:A=7
41230 NEXTA
41240 FOR A=1 TO 5
41250 SV(A)=ST(A+2,C)
41260 NEXTA
41265 GOTO 41500
41270 FOR A=8 TO 17
41280 IF ST(1,A)=<NV AND ST(2,A)=>NV THEN GOTO 41285 ELSE GOTO 41290
41285 C=A:A=17
41290 NEXTA
41300 FOR A=3 TO 7
41310 SV(A-2)=ST(A,C)
41315 IFCL=12THENSV(A-2)=SV(A-2)-2
41320 NEXTA
41330 GOTO41500
41340 FOR A=18 TO 22
41350 IF ST(1,A)=<NV AND ST(2,A)=>NV THEN C=A : A=22
41360 NEXTA
41370 FOR A=3 TO 7
41380 SV(A-2)=ST(A,C)
41390 NEXTA
41400 GOTO 41500
41410 FOR A=23 TO 28
41420 IF ST(1,A)=<NV AND ST(2,A)=>NV THEN GOTO 41425 ELSE 41430
41425 C=A:A=28
41430 NEXTA
41440 FOR A=3 TO 7
41450 SV(A-2)=ST(A,C)
41460 NEXTA
41470 GOTO41500
41480 NV=NV+3
41490 GOTO 41210
41500 NV=NZ
41505 IF RA=1ORRA=3ORRA=5THENGOTO41510ELSEGOTO41550
41510 A=INT(CA(5)/3.5)
41520 SV(3)=SV(3)-A:SV(5)=SV(5)-A
41530 IFRA<>1ANDRA<>5 THENGOTO41550
41540 SV(1)=SV(1)-A
41550 RETURN
41601 REM MAGICS ITEMS
41604 IF NZ=<5 THEN BP$="+1"
41605 IF NZ>5 THEN BP$="+2"
41606 IF NZ>11 THEN BP$="+3"
41607 IF NZ>16 THEN BP$="+4"
41608 IF NZ>22 THEN BP$="+5"
41610 A=INT(RND(1)*99+1)
41620 B=NV*9
41630 IFB<A THEN GOTO41660 ELSE GOTO41640
41640 C=INT(RND(1)*10+1)
41650 PRINT"POTION :";FM$(C)
41660 REM R
41665 REM ARMES ******************
41670 C=NV*5:Y=0
41680 FOR A=1TO7
41690 IF WM(A,CL)=1 THEN GOTO 41700ELSEGOTO41730
41700 B=INT(RND(1)*99+1)
41710 IF C=>B THEN GOTO41720ELSE GOTO 41730
41720 C=A:A=7:Y=1
41730 NEXTA
41740 IF Y=1 THEN PRINTWE$(C);BP$
41750 REM ARMURES *****************
41760 C=NI*5:Y=0
41770 FORA=1TO7
41780 IFAM(A,CL)=1THENGOTO41790ELSEGOTO41820
41790 B=INT(RND(1)*99+1)
41800 IFC=>B THENGOTO41810ELSEGOTO41820
41810 C=A:A=7:Y=1
41820 NEXTA
41830 IF Y=1 THEN PRINTAZ$(C);BP$
41850 REM SCROLL ******************
41930 A=INT(RND(1)*99+1)
41940 B=NI*8
41950 IFB<ATHENGOTO41990ELSEGOTO41960
41960 C=INT(RND(1)*7+1)
41970 PRINT"SORT DE PROTECTION >";OM$(C)
41990 GOSUB47000
41995 RETURN
42100 ON CL GOTO 42110,42160,42180,42180,42230,42280,42280,42330,42405,42460
42105 ONCL-10GOTO42510,42560
42110 REM CLERIC ******************
42120 B=NV:IF NV>8 THEN B=9
42121 IF NV>13 THEN B=10
42124 PRINT"Turn undead :":PRINT
42125 PRINT"Squelette :";TZ$(B,1):PRINT"Zombie :";TZ$(B,2):PRINT"Ghoul :";TZ$(B,3)
42126 PRINT"Wraith :";TZ$(B,7):PRINT"Momie :";TZ$(B,8):PRINT"Spectre :";TZ$(B,9)
42127 PRINT"Vampire :";TZ$(B,10):PRINT"Fantome :";TZ$(B,11):PRINT"Lich :";TZ$(B,12)
42128 PRINT"SPECIAL :";TZ$(B,13)
42130 GOTO42660
42160 PRINT"VOIR P.H.page21"
42170 GOTO 42660
42180 IF NX<=6 THEN PRINTZ1$
42190 IF NX>6ANDNX<=12 THEN PRINTZ2$
42200 IF NX>12 THEN PRINTZ3$
42210 IF CL=4 THEN PRINT"VOIR P.H.page22"
42220 GOTO 42660
42230 IF NX<=7 THEN PRINTZ1$
42240 IF NX>7ANDNX<=14 THEN PRINTZ2$
42250 IF NX>14 THEN PRINTZ3$
42260 PRINT"+";NX;"DE BONUS CONTRE LES CLASSES GEANTES"
42270 GOTO 42660
42280 PRINT"VOIR P.H.page25-26"
42290 GOTO 42660
42330 N=NX:GOSUB 48000
42333 PRINT"THIEF ABILITIES:"
42335 PRINT"PP :";VO(1);"%";" OL :";VO(2);"%";" FRT:";VO(3);"%"
42340 PRINT"MS :";VO(4);"%";" HS :";VO(5);"%";" HN :";VO(6);"%"
42345 PRINT"CW :";VO(7);"%";" RL :";VO(8);"%"
42350 GOTO 42660
42405 PRINT"TABLE FOR ASSASSINATIONS:"
42410 PRINT"NIV.VICT :":PRINT"0-1 :";SA(NX,1);"%":PRINT"2-3 :";SA(NX,2);"%"
42415 PRINT"4-5 :";SA(NX,3);"%":PRINT"6-7 :";SA(NX,4);"%":PRINT"8-9 :";SA(NX,5);"%"
42420 PRINT"10-11 :";SA(NX,6);"%":PRINT"12-13 :";SA(NX,7);"%":PRINT"14-15 :";SA(NX,8);"%"
42425 PRINT"16-17 :";SA(NX,9);"%":PRINT"18+ :";SA(NX,10);"%":PRINT
42430 N=NX-2:GOSUB48000
42435 GOTO 42333
42460 N=NX:GOSUB48000
42463 PRINT"OL :";VO(2);"%";" FRT :";VO(3);" MS ";VO(4);"%"
42465 PRINT"HS :";VO(5);"%";" HN :";VO(6);"%";" CW :";VO(7);"%"
42467 PRINT
42470 PRINT"Effective Armor Class :";MN(NX,1)
42473 PRINT"MOVE:";MN(NX,2);CHR$(34)
42475 PRINT"OHA :";(MN(NX,3))
42480 PRINT"Open Hand Damage :";(MN(NX,4))
42490 GOTO 42660
42500 PRINT"POUR LES ABILITIES VOIR P.H.page31-32"
42505 GOTO 42660
42510 N=NX:GOSUB48000
42515 PRINT"HS :";VO(5);"%";" CW :";VO(7);"%";" MS :";VO(4);"%"
42520 PRINT
42530 PRINT"Thf :";AT(NX,1);" Dmf :";AT(NX,2);" Tha :";AT(NX,3)
42535 PRINT"Fsc :";AT(NX,4);" Fac :";AT(NX,5)
42540 PRINT"Dsc :";AT(NX,6);" Dac :";AT(NX,7)
42545 PRINT"Aj Conc :";AT(NX,8):PRINT
42547 PRINT"Voir C.B.Numero XXX"
42550 GOTO 42660
42560 IFNX<7THENPRINTZ1$
42563 IFNX<13ANDNX>6THENPRINTZ2$
42565 IFNX>12THENPRINTZ3$
42570 PRINT"Deplacement silencieux :";BR(NV,1);"%"
42575 PRINT"Dissimulation :";BR(NX,2);"%"
42580 PRINT"Escalade :";BR(NX,3);"%"
42585 PRINT"Detection de la magie :";BR(NX,4);"%"
42590 PRINT"A.C. :";BR(NX,5)
42600 PRINT"Il surprend de 1a3 sur un d6 et"
42605 PRINT"est surpris a1 sur un d6 ."
42610 PRINT
42615 PRINT"Fureur au combat :"
42617 IFNX<7THENPRINTZ2$
42620 IFNX<13ANDNX>6THENPRINTZ3$
42625 IFNX>13THENPRINT"5 attaques/2 rounds"
42627 A=NX/3:B=INT(NX/3)
42630 IFA-B<>0THENA=A+1
42635 PRINT"Bonus de degats :";INT(A):PRINT
42640 PRINT"Voir C.B. Numero 23"
42660 RETURN
45000 CLS:INPUT"NOM DU PERSONNAGE ";N$
45010 PRINT"SORTIE SUR IMPRIMANTE=1":PRINT:INPUT"SORTIE SUR ECRAN=2";NY:CLS
45020 IFNY=1THEN GOTO45025ELSEGOTO45030
45025 POKE#2F1,128
45027 PRINT"*************************************"
45030 PRINT"NOM :";N$
45040 PRINT"CLASSE:";:GOSUB2400
45050 PRINT"RACE :";:GOSUB2450
45060 PRINT"NIVEAU :";NZ
45070 PRINT"Hit Points :";PV
45080 PRINT"*************************************"
45090 PRINT"CARACTERISTIQUES :":PRINT
45100 PRINT"STR :";CA(1);"%FO :";PF;"HA :";FA(1);"DA :";FA(2);"OP :1-";FA(4);
45105 PRINT"OPM :";FA(5)
45110 PRINT"BB :";FA(6);"%";"Poids permis :";FA(3);"GP"
45120 PRINT"INT :";CA(2);"LA :";IL
45130 IF CL<>6 AND CL<>7 THEN GOTO 45150
45135 A=CA(2)-8
45140 PRINT"%CS :";IT(A,1);"MINS :";IT(A,2);"MANS :";IT(A,3)
45150 PRINT"WIS :";CA(3);"MAA :";SA
45160 IF CL<>1 AND CL<>2 THEN GOTO 45180
45170 PRINT"CF:";SB
45180 PRINT"DEX :";CA(4);"RAA :";DE(1);"DFA :";DE(2)
45190 PRINT"CON :";CA(5);"HPA :";CO(1);"SSS :";CO(2);"RS :";CO(3)
45200 PRINT"CHA :";CA(6);"MNH :";CS(1);"LB :";CS(2);"%";"RA :";CS(3);"%"
45205 PRINT"*************************************"
45210 IFNY=1 THEN PRINT:PRINT:GOTO 45235
45220 PRINT"APPUYEZ SUR <ESPACE>":GET A$
45230 IF A$<>" " THEN GOTO 45220
45235 GOSUB 45960
45240 CLS
45250 PRINT"SAVING THROWS :"
45260 PRINT
45270 PRINT"Paral.,Poison,Death Magic :";SV(1)
45280 PRINT"Petrif.,Polymorph   :";SV(2)
45290 PRINT"Rod,Staves and Wands  :";SV(3)
45300 PRINT"Breath Weapon   :";SV(4)
45310 PRINT"Spell:";SV(5)
45320 PRINT"*************************************"
45330 PRINT"LANGAGES :":PRINT
45340 GOSUB 2300
45345 PRINT"*************************************"
45350 IFNY=1 THENPRINT:GOTO 45380
45360 PRINT"APPUYER SUR <ESPACE>":GET A$
45370 IF A$<>" " THEN GOTO 45360
45380 CLS
45390 PRINT"ABILITIES DUES A LA RACE :":PRINT
45400 ON RA GOTO 45410,45490,45550,45630,45690,45720,45740
45410 PRINT"60' Infravision"
45420 PRINT"DETECTION :"
45423 PRINT"-De pentes :75%"
45427 PRINT"-De nouvelles constructions :75%"
45430 PRINT"-De murs glissants :66%"
45440 PRINT"-De pieges a base d'ouvrages de pierre :50%"
45450 PRINT"-Des distances sous terre :50%"
45460 PRINT"To hit +1 contre :"
45465 PRINT"Demi-orcs,Gobelins,Hobgobelins,orcs"
45470 PRINT"AC-4 Pour les classes geantes"
45480 GOTO 45745
45490 PRINT"60'Infravision"
45500 PRINT"90% de resistance contre les sorts :"
45505 PRINT"SLEEP ou CHARM"
45510 PRINT"DETECTION :"
45515 PRINT"-De portes secretes :33%"
45520 PRINT"-De portes cachees :50%"
45530 PRINT"SURPRISE :"
45533 PRINT"-En conditions normales :66%"
45537 PRINT"-En ouvrant une porte :33%"
45540 GOTO 45745
45550 PRINT"60'Infravison"
45560 PRINT"DETECTION :"
45565 PRINT"-De pentes :80%"
45570 PRINT"-De constructions peu sures :70%"
45580 PRINT"DETERMINATION :"
45585 PRINT"-Des distances sous terres :60%"
45590 PRINT"-Des directions sous terres :50%"
45600 PRINT"To hit +1 contre :"
45605 PRINT"Demi-orcs,Gobelins,Hobgobelins,orcs"
45610 PRINT"AC-4 pour les classes geantes"
45620 GOTO 45745
45630 PRINT"60'Infravision"
45640 PRINT"30% de resistance contre les sorts :"
45650 PRINT"SLEEP ou CHARM"
45660 PRINT"DETECTION :"
45670 PRINT"-De portes secretes :33%"
45680 PRINT"-De portes cachees :50%"
45685 GOTO45745
45690 PRINT"30'Infravision"
45700 PRINT"Surprise a 66%"
45710 GOTO 45745
45720 PRINT"60'Infravision"
45730 GOTO 45745
45740 PRINT"Pas d'abilities speciales"
45745 PRINT"*************************************"
45750 IFNY=1 THENPRINT:GOTO45780
45760 PRINT"APPUYER SUR <ESPACE>":GET A$
45770 IF A$<>" " THEN GOTO 45760
45780 CLS
45790 PRINT"ABILITIES DUES A LA CLASSE":PRINT
```

SOUFFLEZ ENCORE UN PEU, ARRIVÉ LÀ...
COURAGE

```
45800 GOSUB 42100
45805 PRINT"****************************************"
45810 IFNY=1 THENPRINT:GOTO45840
45820 PRINT"APPUYER SUR <ESPACE>":GET A$
45830 IF A$<>" " THEN GOTO 45820
45840 CLS
45850 PRINT"GP-Gemmes :":PRINT
45860 GOSUB 2070
45865 PRINT"****************************************"
45870 IFNY=1 THENPRINT:GOTO45900
45880 PRINT"APPUYER SUR <ESPACE>":GET A$
45890 IF A$<>" " THEN GOTO 45880
45900 CLS
45910 PRINT"Magic Items :":PRINT
45920 GOSUB 41601
45930 IFNY=1 THENPRINT:GOTO45940ELSEGOTO45945
45940 PRINT"****************************************"
45945 POKE#2F1,00
45946 IFNY=2 THEN GOTO 45947 ELSE GOTO45950
45947 INPUT"SORTIE SUR IMPRIMANTE TAPEZ :1 SINON  TAPEZ :2";NY
45948 IFNY=1 THEN GOTO 45020 ELSE GOTO45950
45950 RETURN
45960 IF PS<>0THENGOTO45970ELSEGOTO46210
45970 CLS
45980 PRINT"ABILITEES PSIONIC :";
45985 PRINT"Psionic strengh :";PS:PRINT
46000 PRINT"Attack Modes :"
46010 FORA=1TOAM
46020 PRINTAP$(A)
46030 NEXTA:PRINT
46050 PRINT"Defense Modes :"
46060 FORA=0TODM
46070 PRINTDP$(A)
46080 NEXTA:PRINT
46100 PRINT"Minor Dicsiplines :"
46110 FORA=1TOMI
46120 PRINTMR$(A)
46130 NEXTA:PRINT
46140 PRINT"Major Disciplines :"
46150 FORA=1TOMJ
46160 PRINTMJ$(A)
46170 NEXTA
46175 PRINT"****************************************"
46180 IFNY=1 THENPRINT:GOTO46210
46190 PRINT"APPUYEZ SUR <ESPACE>":GET A$
46200 IF A$<>" " THEN GOTO 46190
46210 RETURN
47000 IFNI<11 THENGOTO47070
47010 A=NI*5
47020 B=INT(RND(1)*99+1)
47030 IFA<BTHENGOTO47070ELSEGOTO47040
47040 C=INT(RND(1)*15+1)
47050 PRINTIM$(C)
47070 RETURN
48000 FOR A=1 TO 8
48010 VO(A)=0:NEXTA
48020 FOR A=1 TO 5
48030 VO(A)=DA(CA(4)-8,A)
48040 NEXTA
48050 FOR A=1 TO 8
48060 VO(A)=VO(A)+VL(N,A)
48070 VO(A)=VO(A)+VR(RA,A)
48080 NEXTA
48090 RETURN
49000 REM LIMITES DE NIVEAU *********
49001 DATA 0,0,0,5,0,4,29
49002 DATA 0,0,0,14,0,0,14
49003 DATA 9,7,6,8,6,10,29
49004 DATA 0,0,0,0,0,0,20
49005 DATA 0,0,0,8,0,0,17
49006 DATA 0,11,0,8,0,0,29
49007 DATA 0,0,7,0,0,0,26
49008 DATA 17,17,17,17,17,8,17
49009 DATA 9,10,8,11,0,14,14
49010 DATA 0,0,0,0,0,0,17
49011 DATA 0,11,0,11,11,0,11
49012 DATA 0,0,0,0,0,20,20
49020 FOR A=1 TO 12
49030 FOR B=1 TO 7
49040 READ LM(A,B)
49050 NEXTB:NEXTA
49100 REM PRIORITE DE CARAC
49110 DATA 4,6,1,5,3,2
49120 DATA 6,3,2,5,4,1
49130 DATA 1,6,5,3,2,4
49140 DATA 3,5,2,6,4,1
49150 DATA 3,4,2,5,1,6
49160 DATA 6,1,4,2,3,5
49170 DATA 6,2,4,1,3,5
49180 DATA 5,2,6,1,3,4
49190 DATA 2,3,6,1,4,5
49200 DATA 2,6,1,3,4,5
49210 DATA 3,2,6,1,4,5
49220 DATA 2,4,5,3,1,6
49230 FOR A=1 TO 12
49240 FOR B=1 TO 6
50250 READ TP(B,A)
50260 NEXTB:NEXTA
50300 REM CARAC MINIMUM
50310 DATA 0,0,9,0,0,0
50320 DATA 0,0,12,0,0,15
50330 DATA 9,0,0,0,7,0
50340 DATA 12,9,13,0,9,17
50350 DATA 13,13,14,0,14,0
50360 DATA 0,9,0,6,0,0
50370 DATA 0,15,0,16,0,0
50380 DATA 0,4,0,9,0,0
50390 DATA 12,11,0,12,0,0
50400 DATA 15,0,15,15,11,0
50410 DATA 8,10,0,14,0,0
50420 DATA 13,3,3,9,15,3
50430 FOR A=1 TO 12
50440 FOR B=1 TO 6
50450 READ CM(B,A)
50460 NEXTB:NEXTA
50500 REM    FORCE
50510 DATA 3,3,0,0,-3,-1,150,1,0,0
50520 DATA 4,5,0,0,-2,-1,250,1,0,0
50530 DATA 6,7,0,0,-1,0,350,1,0,0
50540 DATA 8,9,0,0,0,0,500,2,0,1
50550 DATA 10,11,0,0,0,0,500,2,0,2
50560 DATA 12,13,0,0,0,0,600,2,0,4
50570 DATA 14,15,0,0,0,0,700,2,0,7
50580 DATA 16,16,0,0,0,1,850,3,0,10
50590 DATA 17,17,0,0,1,1,1000,3,0,13
50600 DATA 18,18,0,0,1,2,1250,3,0,16
50610 DATA 18,18,1,50,1,3,1400,3,0,20
50620 DATA 18,18,51,75,2,3,1750,4,0,25
50630 DATA 18,18,76,90,2,4,2000,4,0,30
50640 DATA 18,18,91,99,2,5,2500,4,1,35
50650 DATA 18,18,100,100,3,6,3500,5,2,40
50660 FOR A=1 TO 15
50670 FOR B=1 TO 10
50680 READ FT(A,B)
50690 NEXTB:NEXTA
50700 DATA20,15,10,5,0,0,0,0,0,0
50710 FORA=1 TO 10
50715 READ SB(A)
50720 NEXTA
50800 REM  SAGESSE ..................
50810 DATA -3,-2,-1,-1,-1,0,0,0,0,0,0,0,1,2,3,4
50820 FOR A=3 TO 18
50830 READ WT(A)
50840 NEXTA
50845 REM DEXTERITE .................
50850 DATA -3,4,-2,3,-1,2,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,-1,
1,-2,2,-3
50860 DATA 3,4
50870 FOR A=3 TO 18
50880 READ DX(A,1),DX(A,2)
50890 NEXTA
50900 REM CONSTITUTION...............
50910 DATA -2,35,40,-1,40,45,-1,45,50,-1,50,55,0,55,60,0,60,65,0,65
,70,0,70,75
50920 DATA 0,75,80,0,80,85,0,85,90,0,86,92,1,91,94,2,95,96,2,97,98,
2,99,100
50930 FOR A=3 TO 18
50940 READ CT(A,1),CT(A,2),CT(A,3)
50950 NEXTA
50960 REM CHARISME...................
50970 DATA 1,-30,-25,1,-25,20,2,-20,-15,2,-15,-10,3,-10,-5,3,-5,0,4
,0,0,4,0,0
50980 DATA 4,0,0,5,0,0,5,0,0,6,5,10,7,15,15,8,20,25,10,30,30,15,40,
35
50990 FOR A=3 TO 18
51000 READ CH(A,1),CH(A,2),CH(A,3)
51010 NEXTA
51050 REM LANGAGE(INT)...............
51060 DATA 0,0,0,0,0,1,1,2,2,3,3,4,4,5,6,7
51070 FOR A=3 TO 16
51080 READ LI(A)
51090 NEXTA
51100 REM CARAC F(RACE MIN,MAX)
51110 DATA 8.8,3.3,6.6,3.3,6.6,6.6,3.3
51120 DATA 3.3,8.8,7.7,4.4,6.6,3.3,3.3
51130 DATA 3.3,3.3,3.3,3.3,3.3,3.3,3.3
51140 DATA 3.3,7.7,3.3,6.6,8.8,3.3,3.3
51150 DATA 12.12,6.6,8.8,6.6,10.10,13.13,3.3
51160 DATA 3.3,8.8,3.3,3.3,3.3,3.3,3.3
51170 FOR B=1 TO 6
51180 FOR A=1 TO 7
51190 READ CN(A,B)
51200 NEXTA:NEXTB
51210 DATA 18.17,18.16,18.15,18.17,17.14,18.18,18.18
51220 DATA 18.18,18.18,18.18,18.18,18.18,17.17,18.18
51230 DATA 18.18,18.18,18.18,18.18,17.17,14.14,18.18
51240 DATA 17.17,19.19,18.18,18.18,18.18,14.14,18.18
51250 DATA 19.19,18.18,18.18,18.18,19.19,19.19,18.18
51260 DATA 16.16,18.18,18.18,18.18,18.18,12.12,18.18
51270 FOR B=1 TO 6
51280 FOR A=1 TO 7
51290 READCX(A,B)
51300 NEXTA:NEXTB
51399 REM SAVING THROW...............
51400 DATA 1,3,10,13,14,16,15
51410 DATA 4,6,9,12,13,15,14
51420 DATA 7,9,7,10,11,13,12
51430 DATA 10,12,6,9,10,12,11
51440 DATA 13,15,5,8,9,11,10
51450 DATA 16,18,4,7,8,10,9
51460 DATA 19,29,2,5,6,8,7
51470 DATA 0,0,16,17,18,20,19
51480 DATA 1,2,14,15,16,17,17
51490 DATA 3,4,13,14,15,16,16
51500 DATA 5,6,11,12,13,13,14
51510 DATA 7,8,10,11,12,12,13
51520 DATA 9,10,8,9,10,9,11
51530 DATA 11,12,7,8,9,8,10
51540 DATA 13,14,5,6,7,5,8
51550 DATA 15,16,4,5,6,4,7
51560 DATA 17,29,3,4,5,4,6
51570 DATA 1,5,14,13,11,15,12
51580 DATA 6,10,13,11,9,13,10
51590 DATA 11,15,11,9,7,11,8
51600 DATA 16,20,10,7,5,9,6
51610 DATA 21,29,8,5,3,7,4
51620 DATA 1,4,13,12,14,16,15
51630 DATA 5,8,12,11,12,15,13
51640 DATA 9,12,11,10,10,14,11
51650 DATA 13,16,10,9,8,13,9
51660 DATA 17,20,9,8,6,12,7
51670 DATA 21,29,8,7,4,11,5
51680 FOR A=1 TO 28
51690 FOR B=1 TO 7
51700 READST(B,A)
51710 NEXTB:NEXTA
51800 REM GP ........................
51810 DATA 100,200,75,150,10
51820 DATA 1000,2000,750,1500,100
51830 DATA 10000,20000,7500,15000,1000
51840 FOR A=1 TO 3
51850 FOR B=1 TO 5
51860 READ G(A,B)
51870 NEXTB:NEXTA
51880 REM LANGAGES...................
51890 DATA 1,1,BROWNIE,2,3,BUGBEAR,4,4,CENTAUR,5,5,DR.NOIR,6,6,DR.B
LEU
51900 DATA 7,7,DR.LAITON,8,8,DR.BRONZE,9,9,DR.CUIVRE,10,10,DR.OR,11
,11,DR.VERT
51910 DATA 12,12,DR.ROUGE,13,13,DR.ARGENT,14,14,DR.BLANC,15,15,DRYA
D
51920 DATA 16,24,NAIN,25,32,ELF,33,33,ETTIN,34,34,GARGOYLE,35,35,G.
NUAGE
51930 DATA 36,36,G.FEU,37,37,G.FROID,38,45,G.COLLINE,46,46,G.PIERRE
51940 DATA 47,47,G.TEMPETE,48,55,GOBLIN,56,56,GNOLL,57,60,GNOME
51950 DATA 61,67,HOBBIT,68,69,HOBGOBLIN,70,72,KOBOLD,73,73,LAMMASU
51960 DATA 74,76,"LEZARD MAN",77,77,MANTICORE,78,78,MEDUSE,79,79,MI
NOTAUR
51970 DATA 80,80,NAJA.S,81,81,NAJA.G,82,82,NAJA.W,83,83,NIXIE,84,84
,NYMPHE
51980 DATA 85,88,OGRE,89,93,ORCISH,94,94,PIXIE,95,95,SALAMANDER,96,
96,SPRITE
51990 DATA 97,97,SYLPH,98,98,TITAN,99,100,TROLL
52000 FOR A=1 TO 48
52010 READ LA(1,A),LA(2,A),LA$(A)
52020 NEXTA
52100 REM GEMMES.....................
52110 DATA AMBRE,AMETHYSTE,CR.DE.ROCHE,CHRISOBERIL,ZIRCON,JADE,TURQ
UOISE
52120 DATA TOURMALINE,AIGUE.MARINE,PERIDOT,OPALE,TOPAZE,SPINELLE,PE
RLE.BLANCHE
52130 DATA BERYL,AMETHYSTE.ORIENT,OPALE.NOIRE,DIAMANT,SAPHIR,PERLE.
NOIRE
52140 DATA EMERAUDE,RUBIS,TOPAZE.ORIENT,PERLE.ROSE,DIAMANT.ROSE
52150 DATA EMERAUDE,RUBY,SAPHIR,DIAMANT.JAUNE,DIAMANT.NOIRE,DIAMANT
.BLEU
52160 DATA SAPHIR.NOIR,DIAMANT.NOIR,DIAMANT.ETOIL,RUBIS.ETOIL,SAPHI
R.ETOIL
52170 DATA EMERAUDE.ETOIL,DIAMANT.JAUNE,DIAMANT.BLEU,DIAMANT.ROSE
52180 DATA DIAMANT.NOIR,DIAMANT.ETOIL,RUBY.ETOIL,SAPHIR.ETOIL,EMERA
UDE.ETOIL
52190 DATA DIAMANT.JAUNE,DIAMANT.BLEU,PERLE.ETOIL
52200 FOR A=1 TO 6
52210 FOR B=1 TO 8
52220 READ GM$(B,A)
52230 NEXTB:NEXTA
52240 REM PSIONICS...................
52250 DATA PSI.BLAST,MIND.THRUST,EGO.WHIP,ID.INSINUATION,PSY.CRUSH
52260 FOR A=1 TO 5
52270 READAM$(A)
52280 NEXTA
52290 DATA THOUGHT.SHIELD,MENT.BARRIER,INT.FORTERESS,T.O.W
52300 FOR A=1 TO 4
52310 READDM$(A)
52320 NEXTA
52330 DATA AN.TELE,BODY.EQU,BODY.WEAP,CELL.ADJ,CLAIRA.,CLAIRV.,DETE
CT.G/E
52340 DATA DETECT.MAG,DOM.,EMP.,ESP,EXPAN.,HYPNO.,INVIS.,LEVIT.,M.O
```


SOUFFLEZ ENCORE UN PEU, ARRIVÉ LÀ...
COURAGE

```
.B,MOL.AG
52350 DATA OBJ.READ,PRECOGN.,REDUC.,S.P.I,SUSP.ANIM
52360 FOR A=1 TO 22
52370 READMI$(A)
52380 NEXTA
52390 DATA AST.PROJ,AURA.ALT,BODY.CONT,DIM.DOOR,DIM.WALK,ENER.CONT,
ETHEAL.
52400 DATA MASS.DOM,MIND.BAR,MOL.MAN,MOL.REA,PROB.TRAV,TELEK.,TELEM
.PROJ
52410 DATA TELEPATHY,TELEP.PROJ,TELEP,SHA.ALT
52420 FOR A=1 TO 18
52430 READ MA$(A)
52440 NEXTA
52450 DATA 1,10,1,0
52460 DATA 11,25,2,0
52470 DATA 26,40,3,0
52480 DATA 41,55,2,1
52490 DATA 56,70,3,1
52500 DATA 71,80,4,1
52510 DATA 81,90,3,2
52520 DATA 91,95,5,1
52530 DATA 96,100,4,2
52540 FOR A=1 TO 9
52545 FOR B=1 TO 4
52550 READ PS(A,B)
52560 NEXTB:NEXTA
52600 REM MG.ITEMS
52610 DATA CLIMBING.DIMIN.,EX.HEALING,FIRE.RES,FLY,GAS.FORM,GROWTH,
HEALING
52620 DATA INVISIBILITY,POLY.SELF
52630 FOR A=1 TO 10
52640 READ PM$(A)
52650 NEXTA
52660 DATA DEMONS,DEVILS,ELEMENT.,LYCAN.,MAGICS,PETRIF.,POSSESSION,
UNDEAD
52670 FOR A=1 TO 8
52680 READ OM$(A)
52690 NEXTA
52700 DATA "RING OF FEATHER FALL","RING OF WARMTH","RING OF WATER W
ALKING"
52710 DATA "WAND OF NEGATION","WAND OF WONDER","BAG OF HOLDING(500G
P)"
52720 DATA "BOAT FOLDING","BROACH OF SHIELDING","NET OF ENTRAPMENT"
52730 DATA "2 JAVELIN OF LIGHTINING","2 JAVELIN OF PIERCING"
52740 DATA "NECKLACE OF ADAPTATION","ROBE OF USEFUL ITEMS"
52750 DATA "ROPE OF CLIMBING","BAG TRICKS","WINGS OF FLYING"
52760 FOR A=1 TO 16
52770 READIM$(A)
52780 NEXTA
52790 DATA DAGGER,"SWORD",MACE,"BATTLE AXE",JAVELIN,"BOW"
52800 DATA "15 ARROWS OR BOLTS"
52810 FOR A=1 TO 7
52820 READWE$(A)
52830 NEXTA
52840 DATA 0,0,1,0,0,0,0
52842 DATA 0,0,1,0,0,0,0
52843 DATA 0,1,0,1,1,1,1
52844 DATA 0,1,0,1,1,1,1
52845 DATA 0,1,0,1,1,1,1
52847 DATA 1,0,0,0,0,0,0
52848 DATA 1,0,0,0,0,0,0
52849 DATA 0,1,0,1,1,1,1
52850 DATA 0,1,0,1,1,1,1
52860 DATA 1,0,0,0,0,0,0
52870 DATA 0,0,0,0,1,1,1
52880 DATA 0,0,0,0,0,0,0
52890 FOR A=1 TO 12
52900 FOR B=1 TO 7
52910 READ WM(B,A)
52920 NEXTB:NEXTA
52930 DATA 1,1,1,1,1,1,1
52931 DATA 0,0,0,1,1,1,0
52932 DATA 1,1,1,1,1,1,1
52933 DATA 1,1,1,1,1,1,1
52934 DATA 1,1,1,1,1,1,1
52935 DATA 0,0,0,0,0,1,0
52936 DATA 0,0,0,0,0,1,0
52937 DATA 0,0,0,1,1,1,0
52938 DATA 0,0,0,1,1,1,1
52939 DATA 0,0,0,0,0,1,0
52940 DATA 0,0,0,1,1,1,0
52950 DATA 0,0,0,0,0,0,0
52960 FOR A=1 TO 12
52970 FOR B=1 TO 7
52980 READ AM(B,A)
52990 NEXTB:NEXTA
53000 DATA PLATE,BANDED,CHAIN,LEATHER,"STUDDED LEATHER","RING OF PR
OTECTION"
53010 DATA SHIELD
53020 FOR A=1 TO 7
53030 READ AZ$(A)
53040 NEXTA
53100 DATA 10,7,4,T,T,D,D,D,D,D
53110 DATA 13,10,7,T,T,D,D,D,D,D
53120 DATA 16,13,10,4,T,T,D,D,D,D
53130 DATA 19,16,13,7,4,T,T,D,D,D
```



```
53140 DATA 20,19,16,10,7,4,T,T,D,D
53150 DATA NT,20,19,13,10,7,4,T,T,D
53160 DATA NT,NT,20,16,13,10,7,4,T,D
53170 DATA NT,NT,NT,20,16,13,10,7,4,T
53180 DATA NT,NT,NT,NT,20,16,13,10,7,T
53190 DATA NT,NT,NT,NT,NT,20,16,13,10,4
53200 DATA NT,NT,NT,NT,NT,NT,20,16,13,7
53210 DATA NT,NT,NT,NT,NT,NT,NT,19,16,10
53220 DATA NT,NT,NT,NT,NT,NT,NT,20,19,13
53230 FOR A=1 TO 13
53240 FOR B=1 TO 10
53250 READ TZ$(B,A)
53260 NEXTB:NEXTA
53330 DATA 35,4,6,45,5,7,45,5,7,45,5,7,55,6,9,55,6,9,65,7,11,65,7,1
1
53340 DATA 75,8,14,85,9,18
53350 FOR A=1 TO 10
53360 READ IT(A,1),IT(A,2),IT(A,3)
53370 NEXTA
54000 REM AB. VOLEUR ***************
54001 DATA 30,25,20,15,10,10,85,0
54002 DATA 35,29,25,21,15,10,86,0
54003 DATA 40,33,30,27,20,15,87,0
54004 DATA 45,37,35,33,25,15,88,20
54005 DATA 50,42,40,40,31,20,90,25
54006 DATA 55,47,45,47,37,20,92,30
54007 DATA 60,52,50,55,43,25,94,35
54008 DATA 65,57,55,62,49,25,96,40
54009 DATA 70,62,60,70,56,30,98,45
54010 DATA 80,67,65,78,63,30,99,50
54011 DATA 90,72,70,86,70,35,99.1,55
54012 DATA 100,77,75,94,77,35,99.2,60
54013 DATA 105,82,80,99,85,40,99.3,65
54014 DATA 110,87,85,99,93,40,99.4,70
54015 DATA 115,92,90,99,99,50,99.5,75
54016 DATA 125,97,95,99,99,50,99.6,80
54017 DATA 125,99,99,99,99,55,99.7,80
54020 FOR A=1 TO 17
54030 FOR B=1 TO 8
54040 READ VL(A,B)
54050 NEXTB:NEXTA
54060 DATA 00,10,15,00,00,00,-10,-5
54070 DATA 05,-5,00,05,10,05,00,00
54080 DATA 00,05,10,05,05,10,-15,00
54090 DATA 10,00,00,00,05,00,00,00
54100 DATA 05,05,05,10,15,05,-15,-5
54110 DATA -5,05,05,00,00,05,05,-10
54120 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
54130 FOR A=1 TO 7
54140 FOR B=1 TO 8
54150 READ VR(A,B)
54160 NEXTB:NEXTA
54170 DATA -15,-10,-10,-20,-10
54180 DATA -10,-05,-10,-15,-05
54190 DATA -05,+00,-05,-10,+00
54200 DATA 0,0,0,-5,0
54210 DATA 0,0,0,0,0
54220 DATA 0,0,0,0,0
54230 DATA 0,0,0,0,0
54240 DATA 0,5,0,0,0
54250 DATA 5,10,0,5,5
54260 DATA 10,15,5,10,10
54270 FOR A=1 TO 10
54280 FOR B=1 TO 5
54290 READ DA(A,B)
54300 NEXTB:NEXTA
54400 REM TABLE ASSASSIN ************
54410 DATA 50,45,35,25,10,1,0,0,0,0
54420 DATA 55,50,40,30,15,2,0,0,0,0
54430 DATA 60,55,45,35,20,5,0,0,0,0
54440 DATA 65,60,50,40,25,10,1,0,0,0
54450 DATA 70,65,55,45,30,15,5,0,0,0
54460 DATA 75,70,60,50,35,20,10,1,0,0
54470 DATA 80,75,65,55,40,25,15,5,0,0
54480 DATA 85,80,70,60,45,30,20,10,2,0
54490 DATA 95,90,80,70,55,40,30,20,5,0
54500 DATA 99,95,85,75,60,45,35,25,10,1
54510 DATA 100,99,90,80,65,50,40,30,15,5
54520 DATA 100,100,95,85,70,55,45,35,20,10
54530 DATA 100,100,99,95,80,65,50,40,25,15
54540 DATA 100,100,100,99,90,75,60,50,35,25
54550 DATA 100,100,100,100,99,85,70,60,40,30
54560 FOR A=1 TO 15
54570 FOR B=1 TO 10
54580 READ SA(A,B)
54590 NEXTB:NEXTA

54600 REM ARCHER ******************
54610 DATA 0,0,0,2.1,1.1,2.1,1.1,0
54620 DATA 0,0,0,2.1,1.1,2.1,1.1,0
54630 DATA 1,0,0,2.1,1.1,5.2,1.1,1
54640 DATA 1,0,0,5.2,1.1,5.2,1.1,1
54650 DATA 1,1,0,5.2,1.1,5.2,1.1,1
54660 DATA 1,1,0,5.2,2.1,3.1,2.1,2
54670 DATA 2,1,1,5.2,2.1,3.1,2.1,2
54680 DATA 2,1,1,5.2,2.1,3.1,2.1,3
54690 DATA 2,2,1,3.1,5.2,4.1,2.1,3
54700 DATA 2,2,2,3.1,5.2,4.1,5.2,4
54710 DATA 2,3,2,4.1,3.1,5.1,3.1,5
54720 FOR A=1 TO 11
54730 FOR B=1 TO 8
54740 READ AT(A,B)
54750 NEXTB:NEXTA
54800 REM MOINE
54810 DATA 10,15,1,1.3
54811 DATA 9,16,1,1.4
54812 DATA 8,17,1,1.6
54813 DATA 7,18,5.4,1.6
54814 DATA 7,19,5.4,2.7
54815 DATA 6,20,3.2,2.8
54816 DATA 5,21,3.2,3.9
54817 DATA 4,22,3.2,2.12
54818 DATA 3,23,2,3.12
54819 DATA 3,24,2,3.13
54820 DATA 2,25,5.2,4.13
54830 DATA 1,26,5.2,4.16
54840 DATA 0,27,5.2,5.17
54850 DATA -1,28,3,6.21
54860 DATA -1,29,3,6.24
54870 DATA -2,30,4,6.31
54880 DATA -3,32,4,8.32
54890 FOR A=1 TO 17
54900 FOR B=1 TO 4
54910 READ MN(A,B)
54920 NEXTB:NEXTA
55000 REM BARBARE *****************
55011 DATA15,10,85,1,10
55012 DATA21,15,86,3,10
55013 DATA27,20,87,4,10
55014 DATA33,25,88,6,9
55015 DATA39,30,89,7,9
55016 DATA45,35,90,9,9
55017 DATA55,40,91,10,9
55018 DATA57,45,92,12,8
55019 DATA63,50,93,13,8
55020 DATA69,55,94,15,8
55021 DATA75,60,95,16,8
55022 DATA81,65,96,18,7
55023 DATA87,70,97,19,7
55024 DATA93,75,98,21,7
55025 DATA99,80,99,22,7
55026 DATA99,85,99,24,6
55027 DATA99,90,99,25,6
55028 DATA99,95,99,27,6
55029 DATA99,99,99,28,6
55030 DATA99,99,99,30,5
55040 FORA=1 TO 20
55050 FOR B=1 TO 5
55060 READBR(A,B)
55070 NEXTB:NEXTA
60000 RETURN
62999 REM****************************
63000 REM TIRAGE CARACTERISTIQUES
63001 REM****************************
63005 PRINT"SOUHAITEZ VOUS ENTRER 12 JETS DE 3 D6 NON MODIFIES?"
63006 PRINT"TAPEZ O OU N":GET A$
63007 IF A$="O" THEN GOTO 63300
63010 FOR A=1 TO 12
63020 CR(A)=INT(RND(1)*6+1)+INT(RND(1)*6+1)+INT(RND(1)*6+1)
63030 NEXTA
63039 REM****************************
63040 REM TRI PAR BULLE
63041 REM****************************
63045 CLS: PRINT"      UN INSTANT JE CALCULE"
63050 X=0:I=12
63060 A=CR(I):Y=I
63070 I=I-1
63080 IF I=0 THEN GOTO 63140
63090 B=CR(I):Z=I
63100 IF A=>B THEN GOTO 63060
63110 CR(Y)=B:CR(Z)=A
63120 X=1
63130 GOTO 63060
63140 IF X=1 THEN GOTO 63050
63145 REM****************************
63150 REM AFFICHAGE DES TIRAGES
63155 REM****************************

63160 CLS:PRINT
63170 PRINT "VOICI LES VALEURS QUI ONT ETE TIREES :":PRINT
63180 FOR A=1 TO 12
63190 PRINTCR(A);" ";
63200 NEXTA:PRINT:PRINT
63210 PRINT "ETES VOUS SATISFAIT ?"
63215 PRINT"TAPEZ O OU N"
63220 GET A$
63230 IF A$="N" THEN GOTO 63000
63240 RETURN
63300 FOR A=1 TO 12
63310 PRINTA;" JET";:INPUTCR(A)
63320 IF CR(A)<3 THENPRINT"TOUJOURS >2":A=A-1
63330 IF CR(A)>18 THENPRINT"TOUJOURS <19":A=A-1
63340 NEXTA
63350 GOTO 63040
```



Tembro Tachibis Froide

Témoignage de l'existence de la Tembro Tachibis « Froide » ou en langue commune, du « Faux-Trou ».

Les références suivantes sont basées sur la règle Basic (1-3) de D & D parue en français (tout perfectionnement sera le bienvenu).

Fréquence : rare
Nbre apparition : 1
% dans le repaire : 100 %
Type de trésor : tous métaux
Nbre d'attaque : 1/round
Taille : de 2 m^2 à 16 m^2
Dommage : 1-8 pts (acide glacial de digestion)
Attaque spéciale : crise cardiaque
Défense spéciale : aucune (sauf si arme non en argent)
Résistance à la magie : standard
Intelligence : animale
Alignement : chaotique
Niveau/pts d'expérience : IV/175 + 4/Hp

La TTF, avant de devenir le terrible monstre actuel, était à l'origine un amusement des joyeux bambins de la région des Falaises de Seyou : ils tendaient une toile noire de forme irrégulière contre une falaise pour tromper et rire aux dépens des voyageurs qui se tapaient le nez contre la paroi en essayant de rentrer dans ces fausses cavernes. Jusqu'au jour funeste où commença à s'imposer le terrible et sournois magicien maudit Dââmm, à Seyou... Il perfectionna la bonne blague en remplaçant la toile par une peau noire opaque vivante, sombre comme les ténèbres de glace. Celle-ci se colle à une paroi de falaise devant un trou naturel où elle rejette son butin. Elle simule par ses formes irrégulières l'entrée d'une grotte accueillante bien que totalement noire, l'illusion est quasi parfaite...

Or, ce prédateur à l'affût de tout ce qui est vivant s'avère inexistant et transperçable par toute matière inorganique (perche, lance...), sauf si quelque chose de vivant est en contact avec lui (main derrière un gantelet de fer). Si alors un être vivant intéressant est détecté, il se jette sur lui (Aaahh !!)...

Alors, hé bien, le peu de gens qui y aient échappé sont encore traumatisés par la frayeur que leur a provoqué cette attaque délirante. La bête tue par crise cardiaque, puis digère rapidement sa victime en rejetant dans son butin tout ce qui n'est pas chair : il ne peut tenter qu'une crise cardiaque par victime, et si la TTF échoue, elle cause 1D6 par round. La TTF étant d'essence magique, seules les armes en argent causent le total de leur potentiel de dégâts. Un sort puissant de *lumière* l'affecte à 50 %, *Fire Ball* à 80 %... A l'instant de sa mort la TTF s'arrache de son adversaire et va s'éclater contre son antre, creusant une vraie caverne profonde et y incrustant 65 % environ de son trésor dans les parois, (voilà la raison de l'existence des cavernes, et des fossiles (dont ceux des escargots géants qui n'ont pas eu le temps de s'enfuir !!).

Frédéric Lasserre



Le Gopneldaun



Est-ce une guerre ou la cohabitation forcée (peut être la captivité) de plusieurs races qui engendra un jour la tribu des Gopneldauns ? Ce sont en tout cas des individus dont les origines semblent être empruntées à toutes les races humanoïdes « civilisées ».
D'ailleurs c'est bien simple : face à un Gopneldaun, un nain lui trouvera un air elfe, un elfe lui attribuera des ancêtres orcs, un orc le croira descendant mâtiné de hobbit, tandis qu'un hobbit lui verra du sang gnome dans les veines et qu'un gnome l'appellera *« humain avec une drôle de trogne »*. Il faut dire qu'ils n'ont pas tout à fait tort... Ces braves gens sembleraient bien mal partis pour vivre au milieu du racisme ambigü qui règne dans les mondes de fantastique médiéval, n'est-ce pas ? Heureusement, nous allons voir qu'ils ont de la ressource.
Un Gopneldaun menant une vie saine et active est petit et rablé, musclé, avec une petite bedaine (la vie saine en question comprend quand même de bons repas à la cervoise tiède nappée de crème), un bassin étroit et des jambes nerveuses, de grands pieds et de larges pattes aux longs doigts. Leurs trombines sont par contre très variées.
Côté intelligence, il semblerait juste un peu plus bête que vous et moi, c'est-à-dire que si on lui explique lentement, il finit par vite comprendre... Quand je dis intelligence, c'est au sens comprendre des abstractions mathématiques, des bizness magiques ou l'analyse sémantique des poèmes du Second Age. Ça n'a rien à voir avec la ruse où là, il serait plutôt meilleur que vous et moi...
Puisqu'à la base un racisme latent s'exerce envers lui de la part de toutes les races, on le trouve dans les lieux où cette agressivité est en sourdine, ou du moins plus réglementée ; c'est-à-dire les villes importantes et cosmopolites, capitales, et surtout ports. Ses capacités en font un individu très demandé, mais il travaille le plus souvent en indépendant...
Voici en effet le portrait d'un Gopneldaun moyen (attention, il y en a qui sortent nettement de ce portrait) :

Force : 16	Dextérité : 17
Intelligence : 10	Constitution : 18
Sagesse : 10	Charisme : 12.

Pour les mini/maxi de ces caractéristiques, considérer comme un nain, ainsi que chaque fois qu'il aura une équivoque... Il possède l'infravision 60', des talents naturels de voleur 3ème niveau avec un bonus de 30 % en pickpockets, (parfois jusqu'au niveau 6, mais c'est le maximum, et très rare) ; sinon le considérer comme un guerrier niveau 0 ou 1 (jamais plus du niveau 6).
Sa résistance à la magie est celle du nain, c'est dire qu'il ne pratique absolument pas cet art. Il a par contre les mêmes chances qu'un elfe de découvrir les passages secrets et les portes murées (PH p16), ainsi que le bonus de + 1 pour toucher à l'épée courte, ainsi qu'à l'arc et l'arbalète ; (c'est aussi valable pour les flèchettes : le Gopneldaun est fana de flèchettes, et en a toujours 3 sur lui, dégâts 1pt sur une partie de la victime non protégée, souvent le visage, un 20 naturel indiquant une blessure au front ou à l'œil, entraînant -1 au toucher de la victime pour la suite du combat).
Au fait que donc, en tant qu'individu, le Gopneldaun n'est pas si démuni que ça, s'ajoute son mode de vie en société. Les Gopneldauns, on l'a vu, sont essentiellement citadins (s'il y avait des Gopneldauns des montagnes ou des marais, je le saurais !). Anciennement moyennement considérés, ils se sont, par force, serré les coudes pour faire face, et, bien qu'il n'y ait jamais de « quartier Gopneldaun » ou « d'amicale confraternelle des Gopneldauns », et qu'ils aient diverses religions, il est observable que si l'un d'eux est victime d'une agression (surtout si elle est injustifiée) des tas de Gopneldauns sont au courant dans la minute qui suit, prêts à quitter leur ouvrage pour prêter main forte. Les Gopneldauns utilisent en effet comme « pigeons voyageurs », des rats bruns à la fourrure plus épaisse, qui leur servent également de chiens de garde, et d'animaux de compagnie car bien que les autres rats les craignent, ces animaux nommés Bounzills, ou Radgar, sont très affectueux avec leurs maîtres...
On trouve des Gopneldauns partout en ville, et s'il y en a un, il y en a d'autres. Pas de ville avec *un* Gopneldaun... Ils sont en général artisans, commerçants, ou transporteurs, de marchandises mais aussi de gens (pousse-pousse, carriole à âne, chaise à porteur dans les villes en escaliers, « gondoliers » dans les villes d'eau)... Leurs talents de voleur constituant une faculté et non une profession.
Notons ici (les âmes sensibles sauteront ce passage) qu'un Gopneldaun nommé Flugistilk-de-Ponton fut retrouvé un matin sur la grand place de Port-Esnahan, dans une grande marmite où il avait bouilli, accompagné d'une sauce typique Gopneldaun. On su plus tard qu'il avait voulu (avec son Int. de 11) se faire engager par la guilde des assassins, projet mal vu de ses congénaires, filous certes mais respectueux de la vie des clients (non agressifs bien sûr).
Voilà, c'est tout sur les Gopneldauns.

Didier Guiserix

LE FRIGIDION

Cher collègue

Au diable vos électrons, vos protons, vos neutrons ! Ce ne sont que des animaux de basse-cour, et pas plus difficiles à domestiquer que des poissons rouges ! Moi je vous parle d'un vrai monstre. Connaissez-vous le FRIGIDION ?...

Il s'agit de froid élémental. Ah ! l'ignoble bête ! mon huile est encore figée ! Élemental, dis-je, de la même façon qu'en symbolique hermétique le feu est un élément. Vous me suivez ? vous pouvez laisser la porte ouverte, le FRIGIDION est déjà là.

Un élément en ce sens qu'il ne s'agit pas d'une simple absence de chaleur. Le feu n'est-il qu'une simple absence de froid ? suffit-il de mettre un feu dans un refrigérateur pour l'éteindre ? Eh bien, vous pouvez mettre un FRIGIDION dans un volcan, il ne fondra pas ni ne se réchauffera pour autant. C'est comme le feu - l'élément feu en négatif. Et tout autour de lui ça gèle !...

Remarquez, ça n'a pas que des mauvais côtés, pour l'apéritif, c'est plutôt pratique, et puis c'est décoratif, tout ces cubes. Je ne vous l'ai pas dit ? Si le feu affecte n'importe quelle forme, n'a pas de forme en fait, le FRIGIDION, lui, est toujours cubique. La plupart des cubes ne font que quelques microns d'arête, mais il en existe de très gros : des milliards de bébés-cubes impeccablement empilés. Le FRIGIDION aime l'ordre.

Le vrai problème, c'est pour s'en débarasser. Privez un feu de son combustible essentiel, l'oxygène avec de l'eau par exemple, et il s'éteint. Mais comment "éteindre" un FRIGIDION quand on ignore ce qui lui est essentiel pour froider ? J'ai tout essayé, rien ne marche.

Ah ! pourquoi ai-je eu pitié de ce petit cube de rien lors de mon dernier voyage aux Antipodes du Nord ? pourquoi avoir stupidement voulu le réchauffer contre mon sein ? Depuis, il m'est resté collé, grossissant de jour en jour, comme un cancer des neiges.

En fait, je n'ai que bien trop peur de savoir de quoi il se "nourrit". Mais à l'idée de supprimer son combustible, j'avoue que j'hésite. Je me sens si jeune encore !...

Allons ! je vais me consoler en continuant ma partie de luge sous les palmiers !!...

Zormilius

Les mini jeux de Casus Belli

Peur sur Irka

La petite planète Irka vient d'être ébranlée par une guerre horrible. Toutes les villes sont détruites excepté cinq, sous globe, protégées par plusieurs champs de force. En leur centre, se trouve le réacteur nucléaire indispensable au fonctionnement de la cité. Après une courte accalmie, les 5 villes survivantes s'affrontent...

Nombre de joueurs : 2 à 5

Matériel

— la surface de jeu qui se trouve pages 36 et 37.

— 10 pions par joueur.

— un jeu de 52 cartes duquel on écarte définitivement les 2, 4, 8, 10, dame et as de carreau ainsi que les 3, 5, 7, 9, valet et roi de pique.

But du jeu :

Etre le seul dont la ville n'a pas été détruite, c'est-à-dire qu'aucun pion adverse n'est parvenu au réacteur nucléaire.

Il faut, par contre, tenter d'atteindre les réacteurs des ennemis, la ville est alors détruite et tous les pions du joueur éliminés de la surface de jeu.

Préparation du jeu

— Battre les 39 cartes : chaque joueur en reçoit 5 excepté celui du centre qui lui a droit à 6. Le reste forme le talon.

— Tirer au hasard le camp de chacun (et selon le nombre de joueurs) :

à 2 : A + B et C + D

à 3 : E, D et C

à 4 : A, B, C et D

à 5 : A, B, C, D et E

Chaque joueur pose ses 10 pions comme suit : 1 pion sur la case centrale (réacteur nucléaire), 2 pions sur chacune des 2 cases (champ de force I) : 1 pion sur chacune des 5 cases : (champ de force II). Les chiffres sur certaines cases correspondent au maximum de pions autorisé. Sur les autres, il n'y a aucune limitation.

— Tirer au sort le premier joueur du premier tour. Celui situé à sa droite aura l'initiative au 2e tour ect...

Déroulement du jeu

— A tour de rôle, chacun déplace tout ou une partie de ses pions *d'une case.*

— Ensuite, le joueur ayant l'initiative pour ce tour annonce ses combats qui sont résolus immédiatement.

— Puis tous les pions engagés (attaquants, défenseurs ou soutiens) sont retournés. Ils ne seront plus utilisés durant ce tour.

Notes : Les cases de villes ennemies ne sont accessibles que par combat, même si elles sont vides et sans soutien, jamais lors d'un déplacement.

Des pions situés sur une même case peuvent être séparés en plusieurs groupes afin de participer à plusieurs combats (en attaque, défense ou soutien).

Les 4 cases hors des villes peuvent être occupées par des pions ennemis sans combat. Il est cependant possible à un joueur d'essayer d'en chasser un autre.

Les cartes

Elles correspondent aux « armes spéciales » dont les joueurs peuvent, dans certains cas, bénéficier. Chaque joueur possède 5 cartes (6 pour celui du centre). Au combat, les cartes conservent leur valeur excepté valet, dame, roi et as qui ne valent qu'un.

Afin de savoir l'utilité d'une arme (une paire), consulter la liste. Les cartes noires servent à attaquer, les rouges à défendre, sauf cas particuliers.

Au début de son tour, un joueur n'ayant que des cartes rouges en main ne pourra effectuer aucune attaque mais pourra se défausser de 2 cartes et en tirer 2 nouvelles. Lors d'une attaque, si le défenseur n'a en main, après tirage, que des cartes noires, il peut également se défausser de la même manière.

Cependant la défausse n'est possible qu'une fois par tour : si le défenseur n'a toujours que des cartes noires, il en jettera une qui ne comptera évidemment pas dans le combat ; il se défendra donc avec ses seuls pions.

Un joueur attaquant dans le but de reconquérir une case de sa ville peut choisir indifféremment une carte rouge ou noire.

Combat

Le joueur ayant l'initiative désigne les pions (attaquants et soutiens) participant à son premier combat ainsi que l'objectif visé.

Le défenseur précise alors ses pions (défenseurs et soutiens).

Tous deux tirent une carte. ils annoncent et appliquent les armes utilisées (s'il y a lieu) et abattent simultanément 1 carte : noire pour l'attaquant et rouge pour le défenseur. Ces cartes peuvent éventuellement casser une arme même si celle-ci vient d'être utilisée.

Le joueur ayant l'initiative procède de même s'il effectue plusieurs combats, sans se servir alors des pions retournés lors du précédent.

Soutien

Des pions peuvent soutenir d'autres pions situés sur une case adjacente, une case vide ou occupée par des pions retournés (les pions soutiens seront donc seuls ajoutés à la valeur de la carte).

Des pions situés sur plusieurs cases peuvent apporter leur soutien dans un même combat s'ils sont tous situés dans des cases contiguës à la case attaquée ou défendue.

Résolution

Chacun ajoute le total de ses pions engagés au chiffre de la carte abattue. Si aucun pion n'est engagé, seule compte la carte. Le joueur obtenant le nombre le plus élevé remporte la victoire. En cas d'égalité, le défenseur gagne.

Si le vainqueur :

— défendait une case de ville rien ne se passe

— attaquait une case de ville vide, il l'occupe avec le maximum de pions autorisé

— attaquait une case de ville occupée ou voulait chasser un adversaire d'une case hors ville, le perdant replie son ou ses pions sur une case adjacente vide (excepté villes adverses) ou contenant déjà d'autres pions de sa couleur. Il les retire définitivement si le repli s'avère impossible.

Note : Toutes les discussions entre joueurs sont permises...

Liste des armes spéciales

une paire de	permet de :
2	— distraire 1 attaquant ou défenseur qui ne combat donc pas.
3	— utiliser 1 attaquant ou défenseur adverse comme 1 de ses propres pions
4	— échanger 2 cartes en main contre une arme de l'adversaire
5	— bouger un groupe de pions d'une case supplémentaire
6	— téléporter un de ses groupes de pions, excepté au centre des villes adverses
7	— tirer une carte supplémentaire avant chaque combat et se défausser d'une après le combat
8	— ne pas tenir compte des couleurs des cartes lors des combats
9	— ne pas tenir compte des restrictions de pions par cases
10	— pas d'arme, carte la plus forte au combat
V	— voir les cartes rouges ou noires de l'adversaire au choix
D	— multiplier par 2 les forces
R	— voir toutes les cartes de l'adversaire
As	— interdire l'utilisation d'une arme spéciale

S & J.C Rodriguez



Vente, achat matériel

— Vends 100 F. ou échange **Wohrom** contre jeux napoléoniens. Christophe Cormary - Service Indus Ban Hyères - 83800 Toulon Naval.
— Vends **Seastrike** 80 F. + **Borodino** (Yaquinto) 100 F. état neuf (ou échange avec Wooden Ships & Iron Men). P. Compagnon - Château Châlon - 39210 Voiteur.
— Vends **Squad Leader** 150 F. + **Waterloo** 90 F. + **Zargos's Lord** 90 F. + **Yorktown** 90 F. David Dufresne - 19, rue L. Vierne - 86000 Poitiers.
— Vends **Oric 1 48K + livre + prog. + Alim. + Cordow + Péritel** TBE Le tout : 1 750 F. David Dufresne - 19, rue Louis Vierne - 86000 Poitiers.
— Vends **Starforce + Interstellars Wars + Conquistador** 100 F. l'un. Patrick Dumont - Villaz - 74370 Pringy. Achat les **7 Roy Combattants.**
— Vends **Gun of August** 180 F. **Dien Bien Phu** 90 F. **Fortress Europa** 180 F. Super Occase état neuf. Tél. : 21.08.39. à Châlon-sur- Marne. Règles en français.
— Vends **module B2.** titre : le château fort au confin du pays, en français, n'ayant jamais servi 70 F. vends **modules pour différents jeux de rôle** 50 F. M. Fabian Millon - Rue de la Grangette - 51800 La Grange aux Bois.
— Vends ou échange **C & S** Nvelle Ed. avec fiche de perso. 160 F. contre **Dauntless** ou **Squad Leader** ou **Behind The Ennemy Lines** - Laurent Delgado - 26, rue Cret de Lacombe -74200 Thonon. (50) 71.45.29.
— Achète **Rune N° 1, 2** ou les échanges contre CB N° 1, 3. Tél. (89) 41.04.55. Après 18 h. Frédéric Pruvod - 14, route de Sélestat - 68000 Colmar.
— Vends **Squad Leader, Ace of Aces** 150 F. l'un. TB état ou échange l'un deux contre Démon ou War of the Ring. Tél. (76) 36.63.79.
— Cherche à acheter **traduction du DMG et PH** ainsi que quelques modules F. Cérutti - 63, av. Montgomery - 27200 Vernon.
— Vends **CB N° 18, 20, 16 J& S, N° 16, 22, 24, 27 - l'OI N° 20 à 56** 10 FF. **Nbreux prog. Oric** - échange Cufo. RDL Tourette - 1 Biesme - 5650 Belgique.
— Cherche **livres de H.P. Lovercraft, vieux Runes** E. Keil - 28, rue J.J. Rousseau - 67000 Strasbourg - Tél. (88) 36.66.63 après 18 h.
— Cherche **basic (en français) pour D & D.** Tél. 735.29.31 Demandez Gwen Aël à Montrouge 92.
— Vends **Morrow Project** état neuf : 100 F. contacter Damien Fiard. Tél. 845.10.76 - 40, Chemin du Milon -69126 Brindas.
— Vends **Traduction de Gangsbusters** (40 p. tappées à la machine, et décorées par les dessins originaux) 50 F. **Vds J & S N° 4-18-20-21-22** 5 F. Christophe Durand. Tél. 533.22.17. Paris XVᵉ.
— Recherche **traduction des sorts de AD & D. S'adresser à Christophe Durand - Tél. 533 22 17 (Paris XVᵉ)**
— **Vends Time Tripper** (50 F.), **Valley 4 winds** 60 F. **Daredevils** 160 F. **Basic D & D** 100 F. tous excellent état. Tél. (40) 76.97.53 après 19 h.
— Halte ! Cède **Star Force** pour 80 F. **Go** pour 110 F. **Collection CB** 140 F. Tél. 16 (1) 597.83.64 Philippe Le Maréchal.
— Vends ou échange **Fortress Europa** 150 F. **Storm over Arnhem** 170 F. **Legio 7** 140 F. Philippe Poupart - 6, rue Jean Feuillet. 56100 Lorient -Tél. 16 (97) 37.20.53.
— Vends **Sorcier, Merc, War of the Ring, RQ, Guns of August.** Prix à débattre. O. Vallois - 20, rue Lamé -78100 St-Germain-en-Laye. Tél. 451.25.29.
— Vends **D & D Expert Set** 100 F ; **scénarios Space Opera** 35 F. Nicolas Kamler - 205, Bd Vincent Auriol -75013 Paris - Tél. 586.81.26 Merci !!
— Vends **Wargames et figurines antiquité airfix et Atlantic.** Liste contre 2,10 F. en timbres E. Mémary -15, rie Saulnier - 75009 Paris.
— Vends **Guns of August** 180 F. **Dien Bien Phu** 80 F. **Fortress Europa** 180 F. neuf, servis une fois. G. Gardeur - Tél. 21.08.39 à Châlon-sur-Marne.
— Vends **Pz Gruppe Guderian** 110 F. **Okinawa** 100 F. **Dien Bien Phu** 60 F. **Pz Leader** 130 F. Girard - 6, rue des Hauts - 93380 La Chapelle St-Mesmin.
— Recherche **traductions de AD & D** en français. Tél. (55) 74.23.41. L. Baas à Brive.

— Vends **Rommel & Amirauté** 100 et 110 F. Vds **photocopies JdR.** Contacter Thierry Dolléans - Hopital de Jouars - 78760 Ponchart. Tél. 489.02.04.
— Echange **modules AD & D.** Achète **Rune 1, 2.** Ecrire Jean-Paul Tafani - 13, Grande rue Ecueil - 51500 Rilly-la-Montagne.
— Vends **Légendes** ou **Storm over Arnhem.** Tél. 209.02.26.
— Vends ou échange photocopies de **traduction des sorts de clercs pour D & D.** J.-Michel Renard - 100, rue des Acacias - 60200 Venette. Tél. (4) 483.19.11 après 19 h.
— Vends **Flight Simulator I et II + manuel pour Apple II.** François Jumeau. Tél. 439.10.43.
— Vends en VF, **Runequest** (règles) 139 F. et le vol I des **modules pour Daredevils** 40 F. Ports compris. Prix valables jusqu'au 31.04.85 Alonso F. -40, Place Ossards - 95150 Taverny.
— Vends **S.L.** (F) 180 F. TBE et cherche **adversaires pour figurines 1/300ᵉ WWII.** Région de Grasse. Gérard Piasco - 8, Bd Fragonard -06130 Grasse.

— Vends **l'Appel de Cthulhu** neuf. Thierry Daillard - 46, rue Couilleau 40270 Grenade-sur-Adour. Tél. 16 (58) 45.17.53.
— Vends wargames, **Rommel** 100 F. **Norge** 100 F. et **Air Force** (A.H. traduc. en français) 100 F. Ecrire M. Déroeux — 235, rue S. Allende 92700 Colombes.
— Cherche **règle en français du jeu Submarine.** Philippe Bonnouvrier /œ, route de Laverune — 34100 Montpellier.
— Cherche **programme pour ZX 81** (16 K). Frédéric Barlet — 3, rue Dormoy — 42000 Saint-Etienne. Tél. 32.72.79.
— Vends **Rommel** 120 F. Tél. (6) 903.44.12. Fabrice Spenner — 37, rue de la Liberté. 91270 Vigneux/Seine.
— Echange **cassettes Oric-1** (Docteur Génius, Xéon,...) contre autres cassettes. Contacter JM Fieter — Tél. 16 (1) 884.02.85.
— Recherche **jeux de rôle et A.D. Player** d'occasion (anglais). Michel Jaccard — Penchèvre, 13 — 1350 Orbe (Suisse).

Avis aux lecteurs... annonceurs

Si vous désirez que votre annonce porte ses fruits, il est indispensable de rédiger votre texte de la façon suivante :
— en caractère d'imprimerie (1 case par lettre !)
— laisser une case vide entre chaque mot.
Et n'omettez surtout pas d'inscrire votre NOM et N° de tél. avec INDICATIF ou bien votre NOM et ADRESSE COMPLETE (CODE POSTAL COMPRIS !).
Respectez ces critères, vous serez que plus ravis du résultat.
Ne vous inquiétez pas si votre annonce n'est pas encore parue : vu le succès de cette rubrique « gratuite », et donc de l'affluence des annonces qui nous parviennent, celles-ci sont publiées par ordre d'arrivée et en fonction de la place disponible.

— Vends **TI 99 ext. basic + 12 modules** (3 d'aventure graphisme) **+ 80 programmes extended 5 livres.** 4 000 F Tél. (94) 62.34.46.
— Echange **legio 7 + Tablin** contre traduction complète DMG, PH, MM, ou faire offre d'achat. Demander après 19 h Michel, merci. Très urgent. Tél. (77) 37.19.72.
— Cherche **WD 47-35** et échange modules D & D contre JdR (DQ, T °E T ou Légendes). E. Deman 1, sente d'Alincourt - 76170 Lillebonne.
— Vends **magazines wargames et jeux de rôles.** Pour liste, envoyer une enveloppe timbrée à M. F. ARMAND (55-59, Bd Serrurier - 75019 Paris).
— URGENT ! M.J. cherche **scénarios pour Méga.** Prends en charge frais. Ecrire Ludovic Ferrand -75015 Paris. Tél. 531.98.35 après 8 heures.
— Vends **T & T** (livre en anglais) et **Deathtrap Equalizer Dungeon** (module solo) : 120 F. les deux ou achat séparé possible. Ecrire à F. Ancenay - 3, rue de Nazareth - 69003 Lyon.
— Cherche **War of the Ring + traduction en français.** Alain Jacquemart - Tél. 603.56.96.
— Cherche à acheter **traduction française du DMG et du PH** ainsi que quelques modules. Tél. 16 (32) 21.06.94. Fabien Cerutti.
— Vends plans des **Fighting Fantasy N° 1-3 et 5-7** pour 5 F. pièce. J. Yves Sireau - 18, Ch. du Clos St-Martin 78620 L'Etang-la-Ville.
— Vends revues **Dragons** 40 F. + **Divers jeux neufs** prix réduits, échange programmes CBM 64. Frédéric Brunet - S.P. 69574 -Allemagne.
— Vends ou échange contre manuel **D & D ou AD & D traduits, J & S nᵒ 7, 10, 15, 18, 20, 23, 24, 27, 28 et 29. Après 19 h, tél. 16 (93) 89.16.37.**
— **Cherche règle en français des jeux Ultima I, II, III et Knights of the Desert.** Prix à débattre. Marc Perrier - 30, rue Pétrus Maussier - 42000 St-Etienne.
— Vends Wooden Ships & Iron Men (parfait état) **Okinawa, Bonaparte, War & Peace.** Tél. 209.02.26.
— Etudiant vend **traductions des modules D & D L2, N1 et U1** 80 F. Tél. à Laurent Pesme au : 16 (76) 05.17.12 après 19 h.
— Vends traduction de **Killer.** S'adresser à B. Eugène - 37, Bd du Portugal - 35100 Rennes. **Organise partie de Killer région rennaise.** Vends ou échange **fortress Europa.** Très bon état 200 F. avec règles en français. Tél. 877.14.21 (94120). Demander Eusébio après 7 h 30.

— Vends **cassette basic microsoft T07-T07-70** jamais servi : 399 F. à débattre. Reynald Gillet — 101, rue de la Marne — 50000 St-Lô.
— Vends **Idro, Kroll & Sprumni, Zargos + comp.** 180 F. **Runequest + mod.** 180 F. **Gangbusters VF** 130 F. + **Démon** 40 F. Contacter Lionnel Teillard — 72, rue de Dantzig — 75015 Paris. Tél. 250.45.95.
— Vends **figurines Perses Sassanides** (15 mm), . Napoléoniennes, Russes et Françaises (5 mm). J. Ph. Imbach — 1108, rue Las Sorbes — 34000 Montpellier. Tél. (67) 63.00.43.
— Vends **règle de base D & D** avec boîte 100 F + **module B2** 50 F. Emmanuel Faure — 21, rue de Climbach — 67250 Lobsann.
— Achète **l'Appel de Cthulhu + Runes N° 1, 2, 3, 4 et 5.** Emmanuel Faure — 67250 Lobsann.
— Vends **wargames.** Liste contre enveloppe timbrée. E. Guilloux — 48, Bd Stalingrad — 94600 Choisy-le-Roi.
— Achète **Tunnels & Trolls (français) et modules.** Guy Releux — Boisricheux — 28130 Maintenon. Tél. (1) 775.05.29.
— Vends **TO-7 + crayon optique + pictor + basic + manuel + adaptateur UMF.** Prix : 3000 F. (cal. 5200 F.) Stéphane : Tél. (3) 471.07.17 après 18 h.
— Recherche les **traductions de Monster Manuel 1 et 2, Dungeon Master Guide, Manuel des Dieux.** Appeler entre 13 et 14 h. au (67) 63.21.56. J.P. Gayola.
— Vds **Space Opera** 200 F. **Villains & Vigilants** 100 F. **Starfrontier** 100 F. **Aftermath** 200 F. **Traveller** 100 F. J. Gondard — 286, Route de Genas — 69500 Bron.
— Vends **Man Myth & Magic** 200 F. **+ suppléments et aventures pour Traveller.** Alain Rameau — 3, rue Dévé — 76100 Rouen.
— Vends **Amirauté** bon état : 90 F. Tél. : (3) 464.34.37. Laurent.
— Vends **Idro, Okinawa,** bon état. Tél. 209.02.26.
— Vends **Okinawa, Bonaparte,** bon état. Tél. 209.02.26.
— Fabien Cochard vend ou échange des **programmes pour ZX 81** 16 K (Stock-Car, Tyrannosaure tex, le Village hanté,...) Examinerai toutes propositions. 1, rue de la Libération — 16400 La Couronne.
— Vends **Legio 7,** TBE 140 F. **+ D& D Basic set et Expert set 130 F.** Jean-Baptiste Bonhert. Tél. (47) 42.03.66 (après 17 h) Merci.
— Vends collections **J & S N° 1 à 30** et **CB N° 1 à 22.** Tél. à Philippe au (3) 052.10.05 (Yvelines), les weeks-ends.
— Vends **Starfrontiers** 90 F. **Ecran** 40 F. **Feuilles de perso** 5 F. ou le tout 100 F.F. W eil — 39 R.O. de Serres — 75015 Paris — Tél. 250.43.13.
— Vends **AD & D, MM et Deities & Demi-Gods** 100 F. **Traveller** (book 01234) et **Snit Revenge** 100 F. Tél. (1) 504.93.32 à Paris.
— Achète **règles** (ou photocopies) d'**Ultima III** pour Apple II. M. Ludovic Dizengremel — 19, route de St-Maximin — 60300 Apremont — Tél. (4) 425.07.70.
— Vends **SL, COI, COD trad. + scénarios suppl. et Atlantic Wall** (SPI), un monstre ! Prix à débattre. Tél. (1) 354.70.40. à Paris.
— Vends TRS 80 mod 1.48 K + 2 lecteur disk + moniteur + K7 + son + **150 prog. + doc.** Prix à débattre. Tél. HR (67) 58.66.49. Roland.

S.O.S. partenaires

— Cherche joueurs de **JDR** pour sam. ou dim. en Essonne (17 à 77 ans) Contactez à Arpajon : Vincent Poirier. Tél. 490.14.61. sam. et dim.
— Sylvain recherche joueur/joueuse D & D, **wargames, tout jeux de rôle.** Peut être MD ou joueur perspective club ! Tél. J. Nuit 262.11.89.
— Lille, partenaires **wargame napoléonien, 2e guerre mondiale.** P. Liévin — 71, rue Alfred de Musset — Lille. Tél. (20) 44.10.76.
— Cherche partenaires **débutants pour wargames** et désirant **s'initier à D & D.** Nicolas Schpoliansky — 8, rue des Granges — 74200 Thonon.

Clubs

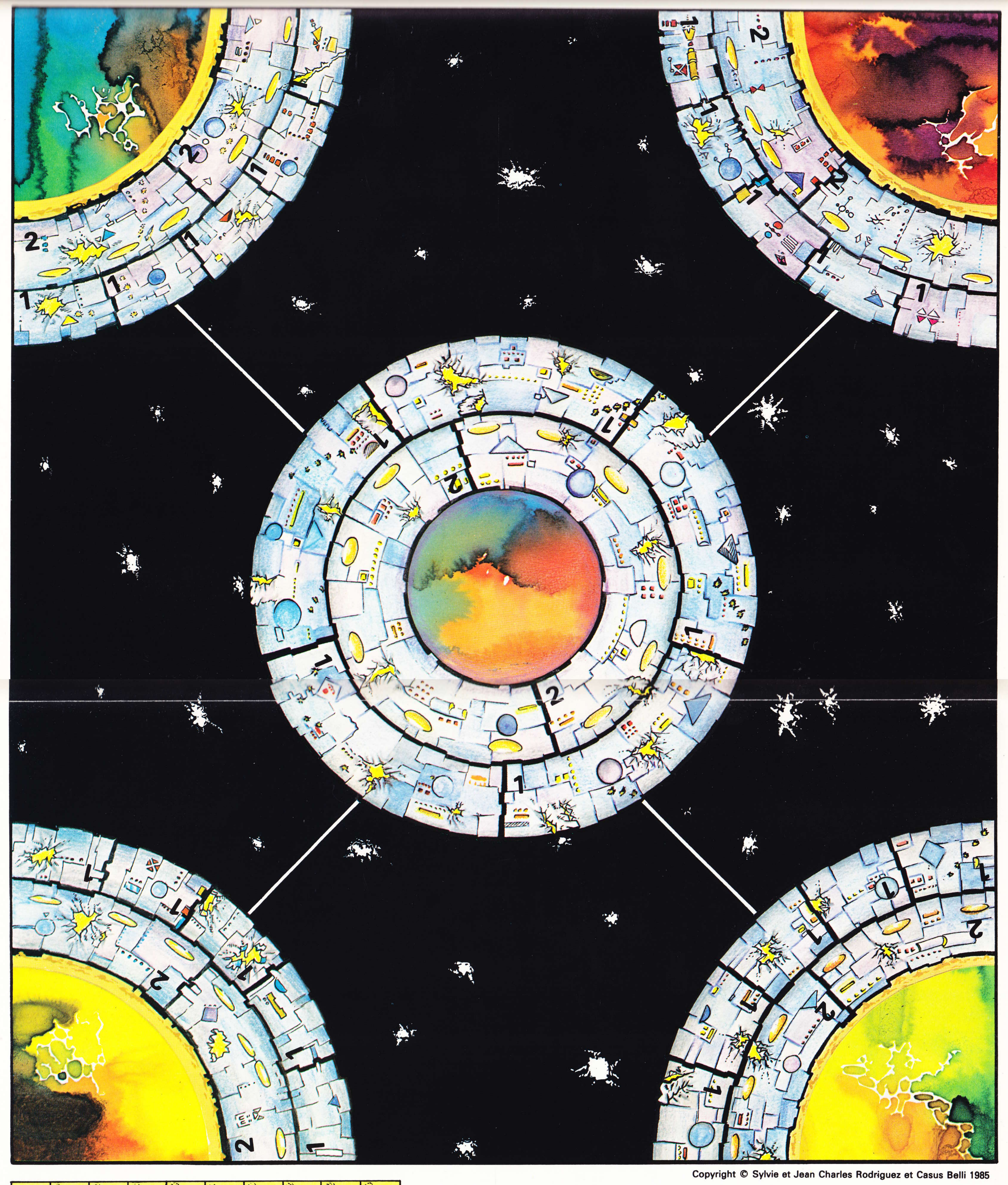
— Cherche **joueur de Légendes et de l'Appel de Cthulhu en vue création club** dans le 91. Demander Yann au 456.45.27. 18h-19h.
— **Démons à la Carte** vous propose un assortiment de jeux de simulation. Tél. (50) 58.64.70 ou 58.02.64 à Sallanches.
— L'association **Les Compagnons de l'Anneau** vous attend !! Fanatiques de Tolkien, rejoignez-nous. Renseignements : Tél. 16 (3) 462.32.46.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

a découper ou photocopier

A envoyer à Casus Belli,
Service Petites Annonces,
5, rue de la Baume, 75008 Paris

TEXTE A INSERER (écrire en capitales)
Classement ☐ vente achat matériel ☐ divers ☐ club ☐ cherche adversaire

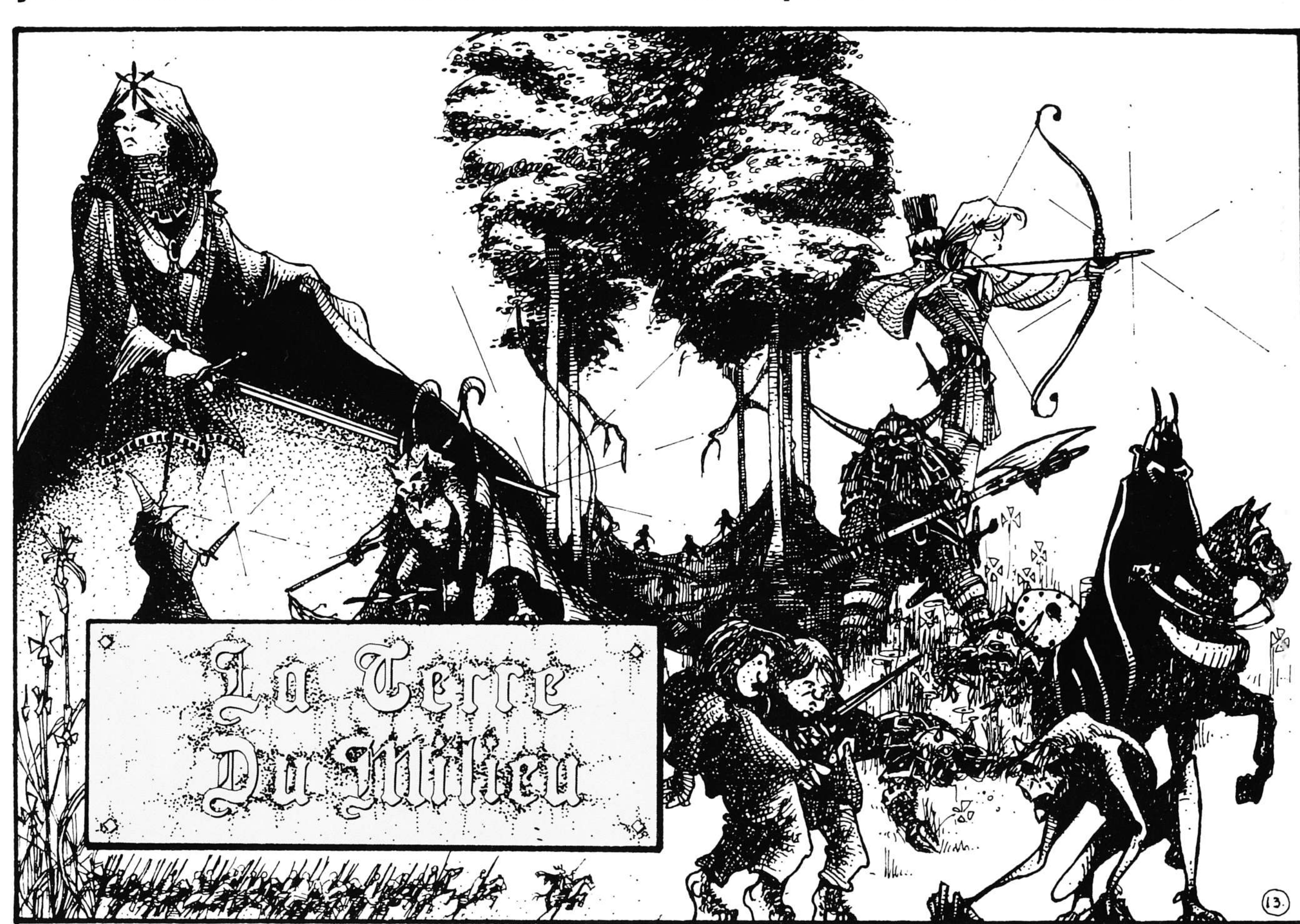


PEUR SUR IRKA

Voir règles page 34

pions à découper, et à coller sur carton

C'est en Terre du Millieu que Tolkien avec le *Le Hobbit,* nous fait découvrir un groupe d'« aventuriers » composé de guerriers Nains, d'un Hobbit embauché comme « voleur » et d'un magicien Humain partis conquérir un trésor gardé par un Dragon. En cours de route apparaissent des Elfes de haute taille, guerriers et magiciens, des Trolls, des Goblins, des Araignée Géantes. Avec *Le Seigneur des Anneaux,* vont déferler des hordes d'Orcs...
Bref, tout ce qui constituera la base, personnages, monstres et motivations, des tous premiers jeux de rôle de médiéval-fantastique.
***Middle Earth Role Playing* nous propose de continuer cette tradition, ou plus exactement d'y retourner. Pour qui est amateur de JDR de médiéval-fantastique, jouer dans la Terre du Milieu n'est rien d'autre que le retour aux sources.**



Middle Earth est édité par I.C.E. à qui l'on doit également *Rolemaster.* Le principe de jeu est identique, simplement adapté aux exigences de l'univers de Tolkien. Outre le livret de règles qui, étant complet, permet directement de commencer à jouer, et est néanmoins d'un prix *très* abordable, I.C.E. a déjà publié un grand nombre de modules de campagnes et d'aventures : ***Angmar, Umbar, Ardor, Northern Mirkwood, Southern Mirkwood, Isengard, Arthedain, Moria, Bree, Dargolad, Cirith Ungol, Hillmen of the Trollshaws,*** sans oublier le ***middle earth guidebook*** et sa splendide carte-poster en couleur.

Les personnages

Si la mécanique du jeu est basée sur un système très original, les principes, par contre, sont des plus classiques.
Il y a 6 caractéristiques : **Force, Agilité** (dextérité), **Constitution, Intelligence, Intuition** (sagesse) et **Présence** (charisme). De même, il y a 6 classes de personnage. Chaque caractéristique correspond au point fort de l'une des classes. La Force pour le **Guerrier,** l'Agilité pour le **Scout,** (le voleur), la Constitution pour le **Ranger,** l'Intelligence pour le **Mage,** l'Intuition pour l'**Animiste** (le clerc) et la Présence pour le **Barde.** Ces caractéristiques peuvent aller de 20 à 100. On les tire avec 1d100 mais on rejoue les tirages inférieurs à 20. Chaque caractéristique va ensuite correspondre à un bonus. C'est ce bonus et lui-seul qui sera utilisé dans la mécanique du jeu en référence aux caractéristiques. 20 donne un « bonus » de — 5 et 100 un bonus de + 25. Ces bonus de caractéristique sont ensuite eux-mêmes ajustés selon la race choisie. Les races sont naturellement celles que l'on trouve dans la Terre du Milieu de Tolkien : les **Nains,** et les demi-Nains appelés Umli ; les **Elfes,** Elfes des Bois, Elfes Gris, Hauts Elfes, demi-Elfes ; les **Hobbits,** Harfoots, Fallohides, Stoors ; les **Hommes,** Beornings, Black Numenoreans, Corsairs, Dorwinrim, Dunedain, Dunlendings, Easterlings, Haradrim, Lossoth, Rohirrim, Rural Men, Urban Men, Variags, Woodmen, Woses ; les **Orcs,** les Uruk-hai et les demi-Orcs ; et les **Trolls,** les Olog-hai et les demi-Trolls.
Par exemple, les Hobbits voient leurs bonus ajustés de — 20 en force, + 15 en agilité, + 15 en constitution, — 5 en intuition et en présence ; les Hauts Elfes ont + 15 en agilité, + 10 en constitution, + 5 en intelligence, + 5 en intuition et + 15 en présence. Les bonus de caractéristique (modifiés par les bonus de race) serviront à accroître les chances de succès dans chacune des compétences. Les chances de base de ces compétences dépendent quant à elles de la profession choisie.

Le système de jeu

Déroutant au premier abord, il est en fait beaucoup plus simple qu'il ne paraît. Tout fonctionne uniquement par l'utilisation de compétences. Pratiquement, un personnage peut se développer dans toutes (hormis la magie pour les guerriers et les scouts) ; mais selon la profession (la

classe), il sera plus évident de développer certaines compétences plutôt que d'autres.
Le jeu fonctionne de la façon suivante : une compétence donnée correspond à un certain nombre de bonus additionnés ensemble pour donner *le* bonus de la compétence en question. Ils proviennent des caractéristiques, de la race, de la profession et du niveau (plus éventuellement de l'utilisation d'un objet magique). On tire ensuite 1d100, on y ajoute *le* bonus, on y retranche un malus dû aux circonstances (difficulté de la tâche, défense de l'adversaire) et l'on considère le nombre final obtenu : plus il est bas, moins c'est réussi, voire manqué ou « fumble », plus il est haut, plus c'est réussi. Rien n'est plus simple. Pour connaître le degré exact de réussite (ou d'échec), on se refère ensuite à une table (parfois à plusieurs, dans le cas des compétences de combat) et on y lit le résultat en toutes lettres.
Un exemple : vous donnez un coup d'épée à deux mains à un Orc possédant une armure de cuir rigide. Votre bonus dans cette compétence est de + 50. L'Orc a un bonus de défense de + 20. Vous tirez 1d100, vous obtenez 86. Vous faites le compte : 86 + 50 — 20 = 116. Une première table vous indique — 24 points de vie pour l'Orc et vous renvoie à une autre table, une table de critique, où vous allez tirer à + 10, et à une troisième table de critique, où vous tirerez sans ajustement. Sur la seconde table, vous obtenez par exemple 77. Vous lisez : *« Blessure moyenne à la cuisse. Perte supplémentaire de 6 pts de vie, perte de 1 pt de vie tous les rounds suivants, — 10 à toute activité, étourdi pendant 2 rounds ».* Sur la 3e table, en supposant par exemple un 98, vous lisez : *« Coup à la poitrine, cage thoracique défoncée perforation des poumons, tombe et meurt en 6 rounds, vicieux ! »* Vicieux ou pas, c'est quand même un fort joli coup d'épée.
Autre exemple : vous voulez mener votre cheval au galop. Vous tirez un jet d'Equitation. Malchance, vous obtenez 01. Quel que soit votre bonus, c'est un fumble. Vous tirez maintenant sur la table des fumbles appropriée. Re-malchance, vous obtenez 110, et vous lisez : *« Vous tombez et le choc consécutif vous plonge dans un coma qui va durer un an ».* Vilaine chute...
Il y a ainsi 20 tables détaillées dans Middle Earth.
Théoriquement, le nombre que l'on peut obtenir à chaque fois est illimité. C'est ce que les règles appellent un jet sans fin (open-ended roll). Quand on tire un nombre supérieur à 95, on retire et on ajoute le résultat au précédent. Si le deuxième jet est lui aussi supérieur à 95, on en tire un 3e, et ainsi de suite. Inversement, si l'on tire en dessous de 06, on tire un second jet qui est soustrait du premier. Si le 2e jet est supérieur à 95, on en tire un 3e qui est à nouveau *soustrait,* et ainsi de suite. Il n'y a théoriquement aucune limite, ni en négatif, ni en positif.

La magie

La magie provient de deux voies, deux « royaumes » **Essence** et **Channeling.** La première a sa source dans La Chanson (l'Ainulindalë) qui a créé Arda (la Terre) et l'ordre des choses. L'autre provient des Valars, c'est à dire des dieux, venus sur terre accomplir La Chanson. Essence est la voie des Mages, Channeling celle des Animistes. Les Rangers peuvent également utiliser les sorts de Channeling et les Barbes ceux d'Essence. Ces deux dernières classes sont toutefois limitées aux sorts de 5e niveau. Les sorts, de l'une ou l'autre voie, se présentent sous forme de listes. Middle Earth n'étant prévu pour être joué que jusqu'au dixième niveau, chaque liste contient 10 sorts. Quand vient le moment où un magicien (mage ou animiste) peut acquérir un nouveau sort (généralement, quand il monte de niveau), il acquiert en fait une liste toute entière. Mais dans cette liste, il ne peut lancer que les sorts d'un niveau égal ou inférieur à son propre niveau d'expérience. Par exemple un magicien du 4e niveau possède 4 listes de sorts. Dans chacune de ces listes, il n'est capable de lancer que les 4 premiers sorts. Quand il atteindra le 5e niveau, il pourra acquérir une 5e liste et sera capable de lancer les 5 premiers sorts de *toutes* ses listes. Une fois sus, les sorts ne s'oublient pas.
Dépendant des caractéristiques (Intelligence pour Essence et Intuition pour Channeling), les magiciens ont des points de Pouvoir. Ces points augmentent avec le niveau. Pour être lancé, un sort de 1er niveau coûte 1 point de Pouvoir, un sort du 2e en coûte 2 et ainsi de suite. Les points sont récupérés avec le repos.
Naturellement, *l'action* de lancer un sort est une compétence. Et comme pour toutes les compétences, on tire un jet sans fin (open-ended roll) et le résultat réel est trouvé sur l'une des nombreuses tables. Par exemple, résultat d'une Boule de Feu : supposons que, tous ajustements compris, on obtienne 100 sur la table de critique appropriée, on lit : *« Le cou est brûlé, les vertèbres se soudent de même que la peau avec les vêtements, — 25 points de vie, paralysie permanente. »* Et un cône de froid ? Supposons un très bon jet, 117, on lit : *« Transformé en statue de glace, très bien conservé, mais tout à fait mort. »*

L'expérience

Au fil des aventures, les personnages acquièrent des points d'expérience. Au départ, les personnages étant du 1er niveau ont 1 000 points d'expérience. Il leur en faudra 2000 pour atteindre le second et 150 000 pour atteindre le dixième. Les occasions d'acquérir ces points sont nombreuses : pour chaque point de vie que l'on a personnellement perdu au cours d'un combat, pour chaque blessure critique infligée à un adversaire, pour chaque coup mortel porté à un adversaire, pour chaque manoeuvre réussie (c'est à dire l'utilisation d'une compétence autre que celles de combat), pour chaque sort lancé en combat, pour chaque bonne idée durant l'aventure, pour chaque *mile* parcouru en terrain non familier, et, d'une manière générale, à chaque fois que le maître de jeu estime que des points doivent être gagnés (miscellanous points). Pour donner une idée de grandeur, dans l'exemple qui illustre les règles, 4 personnages entrent dans une tour en ruine et tombent sur 3 Orcs. L'un des Orcs fuit, les deux autres sont tués. La rencontre ne dure que quelques rounds. A la fin, le moins chanceux des personnages empoche 370 points d'expérience et le plus chanceux 928.
Quand un personnage monte de niveau, il obtient de nouveaux bonus à ajouter à ses compétences. Pour donner encore une idée de grandeur, un guerrier moyen de 1er niveau, par exemple, a pour sa première arme un bonus d'environ + 40. Au 10e niveau, il atteint facilement + 120.

Soulignons pour conclure que les « monstres » ont eux aussi des niveaux. Une rencontre avec un Troll de premier niveau n'est pas du tout la même histoire qu'avec un Troll de niveau 10 !
Et je ne dirai rien des Balrogs... □

Denis Gerfaud

Une Solo-Quête au Cœur de l'Epouvante

La nuit de Wormezza

2. Le Musée

Rappel des règles
Trois caractéristiques définissent votre personnage : l'AGILITE, l'ENDURANCE et la VOLONTE. Tirer pour chacune 1d6+6. Quand il vous est demandé un jet de caractéristique, par exemple un jet de Volonté, il faut avec un jet de 2d6 obtenir un score *inférieur* à votre caractéristique *actuelle.* 12 est toujours un échec. Chaque fois que vous manquez un jet de caractéristique, la caractéristique en question baisse de 1 point. La façon dont les caractéristiques peuvent remonter est précisée dans le texte au moment voulu. Quand une caractéristique atteint zéro, le personnage est totalement hors de combat. Si des combats doivent avoir lieu, la façon de les régler sera fournie dans le texte au moment voulu.

1. Commencez par faire le compte de vos possessions. Quelles qu'aient été vos aventures précédentes (dépenses et achats éventuels), vous possédez actuellement : vos vêtements de voyage, un solide couteau, votre bon vieux pistolet à silex à double canon, 8 balles et de la poudre en conséquence, et une petite mallette de voyage contenant outre vos affaires de toilette, 4 bougies, une boîte d'allumettes, une balle de pistolet en argent, un chapelet de gousses d'ail, et une bourse de 25 florins.
Novembre 1788, dans les Karpates. A environ 1 kilomètre au sommet de la colline, se dresse le sombre manoir. La nuit précédente vous a épuisé. Non loin de vous, les Tziganes se sont rassemblés et parlent entre eux à voix basse. Ils sont peu engageants, mais vous décidez de rester encore avec eux quelques heures, le temps de reprendre des forces. (Vos caractéristiques remontent éventuellement à leur maximum). Personne ne vous questionne sur le but de votre voyage à Wormezza. Vers midi, vous vous apprêtez à partir. Vous commencez à gravir le chemin qui mène au château, quand Luda vous rejoint en courant. Luda est la plus jeune des Tziganes. C'est une jeune fille de 17 ans environ, étonnamment belle, aux longs cheveux noirs et à la peau d'un blanc mat. Elle est vêtue d'une robe rouge. Vous la connaissez probablement déjà assez bien. Elle s'approche et vous dit : *« Je t'ai observé à l'auberge, étranger, et depuis même je n'ai cessé de t'observer. Tu ressembles à quelqu'un que j'ai vu en rêve. Quelqu'un qui allait au devant d'un grand danger, et quelqu'un qui... ».* Elle hésite, paraît sur le point de se détourner, et dit : *« Donne-moi une goutte de ton sang, il le faut !... ».* Elle tient une aiguille dans la main gauche. Que faites-vous ? vous refusez net ? (13) Vous hésitez ? (7) Vous acceptez et lui tendez votre main ? (5)

2. Le sol est glissant et vous dérapez. Heureusement, un buisson freine votre glissade.



Résumé du premier épisode, Le Village de Gospodar
Vous êtes à la recherche de votre frère. Celui-ci a été engagé comme secrétaire par le comte Wormezza, dernier descendant d'une vieille famille hongroise. La correspondance que vous entreteniez avec votre frère s'est brusquement interrompue sur une lettre alarmante où, sans plus de précisions, il était question d'une *« découverte horrible et surnaturelle ».* Inquiet, vous avez finalement décidé d'entreprendre le voyage jusqu'au château de Wormezza.
Arrivé tard dans la soirée au village de Gospodar, dernière étape avant le château, il vous a fallu trouver un guide pour traverser la sombre forêt qui sépare le château de Gospodar. Vous aviez le choix entre faire la route tout seul, suivre un groupe de Tziganes ou voyager avec Cagno, le serviteur du comte... Quel qu'ait été votre choix, la nuit a été particulièrement mouvementée !... Au début de ce second épisode, vous vous trouvez hors de la forêt, au pied de la colline de Wormezza où se dresse le château du comte. Quels qu'aient été vos rapports avec les Tziganes, ils sont là également, venus en pélerinage dans une chapelle au pied de la colline...

Quand vous vous relevez, Luda a disparu. Vous faites demi-tour, revenez sur le chemin et continuez à monter vers le château. (3)

3. Après une bonne demi-heure de marche sur un chemin flanqué de ravines et de sombres bosquets, vous voici enfin arrivé au château. Vue de près, la demeure du comte Wormezza paraît encore plus lugubre. De forme carrée, la bâtisse possède deux étages. A chacun des quatre angles se dresse une tour couronnée d'un toit pointu. Entre les tours, le sommet du bâtiment principal forme une grande terrasse. En de nombreux endroits, les pierres sont déscellées ; et partout, un lierre noirâtre semble servir de cachette aux grimaces de gargouilles malveillantes. Toutes les fenêtres du rez-de-chaussée sont opaques et munies de barreaux. Vous vous trouvez devant une grande porte de chêne barrée de ferrures rouillées, surplombée d'un blason de pierre aux armes de Wormezza. Une chaîne pend près de la porte, probablement une cloche. Vous sonnez ? (6) Ou vous décidez d'abord de faire le tour du manoir ? (9)

4. La porte s'ouvre en grinçant... Une odeur de moisi vous saisit à la gorge.Dans la pénombre, il vous semble percevoir des étagères et des ustensiles de cuisine. C'est probalement un office. Au fond de cette pièce, il y a une autre porte. Vous entrez. Jouez maintenant un jet d'Agilité. Si vous réussissez (63), si vous manquez (8).

5. Vous tendez votre main à Luda. D'un geste vif, elle vous enfonce la pointe de son aiguille au bout d'un doigt. Le sang perle aussitôt, et coule sur l'aiguille. Luda relève la tête avec un léger rire. Puis, toujours riant, elle s'enfuit... Quelle est votre réaction ? Vous la laissez partir ainsi ? (15) Ou vous vous lancez à sa poursuite ? (12)

6. Un bruit de glas fêlé parvient à vos oreilles. Vous patientez longuement, personne ne vient. Vous tentez d'ouvrir la porte ? (14) Ou vous faites le tour du bâtiment ? (9)

7. Quelle étrange demande ! pensez-vous. Luda vous fixe d'un sourire douloureux. Et avant que vous ayez pu réagir, elle tend sa main droite et vous caresse la joue. Aïe ! vous sentez une douleur pointue près de votre oreille. Instantanément, Luda part d'un léger rire, fait demi-tour et s'enfuit en courant. Vous passez votre main sur votre joue et la ramenez tachée de sang. Luda vous aurait-elle blessé avec sa bague ? Quelle est votre réaction ? Vous ignorez l'incident ? (15) Ou vous courez après elle ? (12)

8. Une forme noire bondit sur vous avec un cri rauque ! Vous n'esquivez pas. Une vive douleur vous lacère le visage. Puis l'attaquant s'enfuit par la porte restée ouverte. Vous voyez alors qu'il ne s'agissait que d'un chat. Un chat famélique qui vous a sauté dessus depuis le haut d'une étagère. Votre visage saigne. Perdez 1 point d'Endurance. (19)

9. L'arrière-cour du manoir est envahie d'énormes buissons d'orties. Le derrière est encore pire que le devant ! pensez-vous en vous frayant un chemin parmi les plantes mauvaises. Vous apercevez une petite porte entrebaillée. Vous vous approchez. Que peut-il bien y avoir derrière ? Vous ouvrez ? (4) Ou, tout compte fait, vous préférez faire demi-tour et revenir à la grande porte ? (14)

10. La crypte est basse et des toiles d'araignée vous effleurent le visage d'un baiser froid et gluant. Au centre, il y a effectivement des restes de cercueils. Mais totalement vides. Pas le moindre ossement. Au fond de la crypte, vous apercevez la gueule béante de deux souterrains qui s'enfoncent dans les ténèbres, l'un vers la gauche, l'autre vers la droite. Votre bougie tressaille et vous donne peu de lumière. Que décidez-vous ? Vous ressortez à l'air libre pour regagner le chemin et continuer votre route vers le château ? (3) Ou bien, résolument, vous empruntez l'un des souterrains ? Et dans ce cas, celui de droite (26) ou celui de gauche (33) ?

11. Vous continuez votre exploration. Partout, c'est le même état de délabrement ; et nulle part, vous ne trouvez signe de vie. Finalement, au rez-de-chaussée de l'une des tours, vous apercevez un rai de lumière sous une porte. Enfin !... pensez-vous soulagé. Vous ouvrez la porte et vous entrez. (38)

12. Luda dévale la pente d'un ravin boisé. Sa robe rouge est bien visible parmi le vert foncé des buissons. Toutefois, la jeune fille possède l'agilité d'un chat et vous devez presser votre poursuite. Jouez un jet d'Agilité. Réussi (32), manqué (2).

13. *« Vous êtes folle ! »* criez-vous en reculant vivement d'un pas. Luda vous regarde d'un sourire douloureux. *« Allez-vous en ! »* criez-vous encore. Vous tournez vous-même les talons et commencez à gravir le chemin en lacets qui mène au château. (3)

14. Vous tentez d'ouvrir la grande porte : elle n'est pas verrouillée et cède facilement à votre poussée. Vous débouchez dans un hall sombre et poussiéreux. L'écho de vos pas est sonore sous la voûte. Au fond du hall, il y a une double porte capitonnée portant, complètement décolorées, les armes de Wormezza. Cette porte se laisse pousser sans problème. Vous la franchissez et pénétrez dans la salle suivante. (18)

15. Désorienté, vous la voyez disparaître, tâche rouge parmi le vert foncé des buissons. Vous tournez les talons et commencez à gravir le chemin en lacets qui mène au château. (3)

16. Vous sonnez. Un bruit de glas fêlé parvient à vos oreilles. Vous patientez longuement, personne ne vient. Vous tentez d'ouvrir la porte ? (14) Ou vous faites le tour du bâtiment ? (17)

17. L'arrière-cour du manoir est envahie d'énormes buissons d'orties. Le derrière est encore pire que le devant ! pensez-vous en vous frayant un chemin parmi les plantes mauvaises. Vous apercevez une petite porte entrebaillée. Vous vous approchez. Que peut-il bien y avoir derrière ? Vous ouvrez ? (27) Ou, tout compte fait, vous préférez faire demi-tour et revenir à la grande porte ? (14)

18. Dans la lumière grisâtre qui filtre à travers les fenêtres crasseuses, vous apercevez une foule de gens, dans les postures les plus diverses. Et tous, étrangement, conservent l'immobilité la plus complète. Certains sont debout, comme parlant entre eux ; d'autres sont assis sur des chaises ou dans des fauteuils. Il y en a bien une trentaine, ainsi, aussi immobiles que des statues. Avec stupéfaction, vous reconnaissez alors parmi eux des têtes connues : l'aubergiste de Gospodar, des villageois, et les Tziganes ! Tous les Tziganes sont là, depuis la vieille emmitouflée dans son châle mauve, jusqu'au plus jeune, sa guitare sur les genoux, figé dans un accord muet. Non, pas tous ! vous remarquez qu'il y manque Luda. Saisi d'une intuition bizarre, vous cherchez des yeux si vous n'y voyez pas aussi votre frère. Mais non, il n'y est pas non plus. Et d'abord, pourquoi serait-il là, figé parmi les autres ? que signifie cette assemblée de statues ? Vous vous creusez la tête. Avez-vous l'idée de les toucher ? (30) Ou préférez-vous vous en abstenir et sortir au plus vite de cet étrange musée ? (24)

19. Quelle frayeur pour un misérable chat ! Vous scrutez la pièce. Vous remarquez une lanterne sur une table. Elle est en état de marche et vous l'allumez. Dans la clarté jaune, la pièce, une cuisine effectivement, paraît beaucoup moins sinistre. Il y a en effet une autre porte au fond. Que faites-vous ? Vous continuez par cette porte ? (49) Ou vous préférez faire demi-tour et entrer normalement dans la demeure du comte par la grande porte ? (16)

20. Le sol s'enfonce soudainement sous vos pas. Vous tentez désespérément de vous rattraper, mais en vain ! Durant une fraction de seconde, vous comprenez que vous venez bêtement de chuter dans une oubliette. Puis vous recevez un choc à la tête et vous sombrez dans l'inconscience. (45)

21. Surmontant votre dégoût, vous fouillez parmi les moisissures. Vous découvrez un petit crucifix d'argent au bout d'une mince chaînette. Vous vous le passez autour du cou. (36)

22. L'angoisse vous tenaille. Dans la lumière tremblottante de votre bougie, le chemin inverse semble dix fois plus long. Vous hésitez à chaque bifurcation. Mais vous ressortez finalement à l'air libre. Toutefois, vous êtes épuisé. Perdez 2 points dans *chacune* de vos caractéristiques. L'après-midi est bien avancé. Vous regagnez le chemin qui monte vers le château et vous vous remettez en route. (3)

23. Personne ! Vous remarquez alors que cette grotte se prolonge comme un véritable souterrain. Vous écoutez : silence ! rien que l'écho de votre propre cœur battant. Vous faites quelques pas et arrivez devant une porte complètement fracassée. Au-delà, il semble y avoir une espèce de crypte encombrée de planches de bois. Des cercueils ? Que faites-vous ? Vous ressortez à l'air libre et reprenez le chemin qui monte au château ? (3) ou bien vous entrez dans la crypte ? (10)

24. Une fois hors de ce musée anormal, vous vous sentez mieux. Vous arpentez un couloir, un deuxième, visitez ainsi plusieurs salles et aboutissez à une étrange conclusion : tout est désert, croûlant, poussiéreux et moisi ; et il n'y a pas âme qui vive ! Vous appelez : rien que l'écho de votre voix. Vous continuez de salle en salle. Dehors, le jour s'assombrit. Personne. La fatigue commence à se faire sentir. Comme vous êtes présentement dans une chambre un peu mieux conservée que les autres, l'envie vous vient de vous étendre et de récupérer vos forces par un petit somme. Vous vous allongez sous un baldaquin et vous ne tardez pas à vous endormir. (42)

25. Vous tirez. La détonation emplit le souterrain d'un écho grondant. Puis vous entendez la créature râler. Vous avez visé juste : elle est en train de mourir. *« Merci... merci,* dit-elle, *de m'avoir délivrée... ».* Vous n'avez plus qu'un cadavre devant vous. Désemparé par ses der-

nières paroles, vous continuez en avant. (52)

26. Vous prenez à droite. La voûte est basse, les parois creusées à même la terre sont irrégulières et, dans la lumière incertaine de votre bougie, se découpent en fantastiques recoins d'ombre. Le sol est jonché de gravats. Jouez un jet d'Agilité. Réussi (40), manqué (20).

27. La porte s'ouvre en grinçant... Une odeur de moisi vous saisit à la gorge. Dans la pénombre, il vous semble percevoir des étagères et des ustensiles de cuisine. Au fond, il y a une autre porte. Fouillez-vous systématiquement parmi les couches de champignons ? (21) Ou vous contentez-vous d'un simple coup d'œil ? (36)

28. Votre frère — ou plutôt l'horreur de cire qui le remplace — vous tient solidement. Sa poigne est d'une force démentielle. Vous ne pouvez vous dégager. D'une bourrade surhumaine, il vous pousse par dessus les balustres de la terrasse... *Aaaaaah !...* vous chutez dans le vide... et vous vous écrasez sur le pavé de la cour. FIN

29. Vous faites volte-face et vous vous éloignez de la jeune fille. Vous n'avez plus confiance en personne. Vous remontez le corridor à toutes jambes... Et c'est pour vous retrouver nez à nez avec le comte Wormezza... Vous sursautez. Il tire. (41)

30. Vous vous approchez pour toucher les étranges statues. Elles sont en cire, une matière fine et mate. Et pourtant, vous sentez sous vos doigts comme une certaine tiédeur. Pire que cela : la cire des statues possède la souplesse de la chair vivante. Vous reculez, saisi d'effroi. Jouez un jet de Volonté. Réussi, vous maîtrisez vos nerfs et sortez calmement de cet abominable musée (24) ; manqué, vous hurlez et fuyez (35).

31. Vous devez bientôt gravir des marches et vous débouchez dans un souterrain avec, à droite et à gauche, des cellules fermées de grilles. La plupart des grilles sont rouillées ; certaines mêmes se sont écroulées ou manquent. Venant de l'une des cellules, vous entendez une plainte aiguë. La grille de la cellule est entrouverte. La plainte se répète, mais on dirait maintenant plutôt une sorte de grognement. Dans la pauvre lumière de votre bougie, vous distinguez une vague silhouette. Que faites-vous ? Vous entrez ? (37) Vous continuez en avant ? (61)

32. Luda court vite. Elle disparaît entre les arbres au fond du ravin. Quand vous êtes vous-même arrivé au fond du ravin, vous ne voyez plus personne. Comment a-t-elle pu se volatiliser ? Vous remarquez alors, dissimulée derrière des touffes d'orties, ce qui semble être l'entrée d'une petite grotte. De toute évidence, pensez-vous, elle n'a pu disparaître que par là... Que décidez-vous de faire ? Vous rebroussez chemin et reprenez la route du château ? (3) Ou bien, après avoir allumé une de vos bougies, vous vous risquez dans la grotte ? (23)

33. Vous avancez. L'air est lourd et votre bougie est à chaque instant sur le point de s'éteindre. Vous arrivez à une fourche en T. Quelle voie empruntez-vous ? Celle de gauche, qui monte ? (31) Ou celle de droite, qui descend ? (26)

34. A gauche et à droite, des piles d'ossements s'entassent contre la paroi. Une sueur glacée vous inonde. Vous êtes sûr de ne pas avoir rencontré d'ossements à l'aller. Auriez-vous bifurqué dans un mauvais couloir ?... Vous êtes perdu. Perdu dans ces catacombes noirâtres ! Cheveux dressés sur la tête, vous courez. (20)

35. Vous quittez le musée infernal et dévalez un corridor. L'angoisse vous ronge le cœur. Vous entrez au hasard dans une chambre vide et verrouillez derrière vous. Un fauteuil vous tend les bras. Le cœur encore battant, vous vous y installez. Et bientôt une somnolence vous prend. Vous dormez. (42)

36. Cette pièce n'a apparemment plus rien à vous apporter. Que faites-vous maintenant ? Vous continuez votre entrée dans le manoir par la porte qui se trouve au fond de cette pièce ? (49) Ou vous faites demi-tour et revenez à la grande porte ? (14)

37. Une monstruosité est tapie au fond de la cellule. La forme est vaguement humaine sous un conglomérat de pustules, de poils hirsutes et collés, de croûtes poisseuses. Dans la lumière oscillante de votre bougie, vous voyez luire des griffes et des crocs... et encore des crocs et des griffes ! Deux yeux jaunes sales sont fixés sur vous. Que faites-vous ? Vous sortez votre pistolet et tirez ? (25) Vous faites demi-tour le plus vite possible ? (61) Ou bien vous vous approchez pour l'examiner de plus près ? (43)

38. Laboratoire de savant ou antre de sorcier ? La pièce éclairée où vous venez d'entrer est meublée d'un fatras de fioles, de cornues, d'alambics, tandis que des pentacles et des formules bizarres sont dessinés sur les murs. Des liquides bouillonnent dans des tubes ; un grand cylindre de cristal émet une aura verdâtre et malsaine. Soudain, l'un des tubes déborde. Un gaz nauséabond emplit instantanément la pièce. Vous portez les mains à votre gorge, vous voulez fuir... mais vos jambes se paralysent, votre vue s'obscurcit... Vous vous écroulez inconscient. (45)

39. Quand vous vous réveillez, vous découvrez un personnage immobile près de vous : c'est vous-même, votre propre statue de cire. La ressemblance est inouïe. Vous voulez partir, mais une voix résonne alors, semble-t-il, dans votre tête : *« Ne bouge pas ! »* Et vous obéissez. Vous ne bougez pas. Vous vous figez dans une immobilité semblable à celle de votre effigie. Votre Volonté est définitivement tombée à zéro : vous êtes devenu une marionnette du comte Wormezza. FIN

40. Le sol s'ouvre brusquement sous vos pas : une oubliette ! In extrémis, vous réussissez à faire un bond en arrière. A vos pieds, le trou noir et béant semble sans fin. Vous décidez de quitter des souterrains aussi dangereux et vous faites demi-tour. Vous ressortez à l'air libre et reprenez le chemin en lacets qui monte au château. (3)

41. Le comte tire et vous touche. Vous ne sentez presque rien, à peine une légère piqûre. Vous voulez réagir, mais vos jambes se paralysent et votre vue s'obscurcit. Vous vous écroulez inconscient (39).

42. Votre sommeil est peuplé de rêves. Votre frère vous apparaît, pâle et grave. *« Tu as bien fait de venir,* dit-il d'une voix lointaine et atone, *il se passe ici des choses... Viens me retrouver cette nuit, à minuit, sur la terrasse du toit près de la balustrade Nord, je te dirai tout... »* Au réveil, vous êtes troublé par ce rêve. (Vos caractéristiques sont éventuellement remontées à leur maximum grâce au sommeil). Décidez-vous de croire à ce rêve et d'aller au rendez-vous ? (44) Ou bien, un rêve n'étant qu'un rêve, l'ignorez-vous et continuez-vous votre exploration ? (11)

43. En bavant une salive brunâtre, la créature vous parle : *« Tu sens l'ail,* dit-elle, *tu dois avoir de l'ail avec toi ! Mmmmh ! c'est bon l'ail ! c'est ce que je préfère ! Si tu me donnes tout ton ail, je te dirai la formule qui transforme la cire en eau. Pouah ! c'est pas bon la cire ! mais l'ail, c'est bon. Et l'eau, c'est bon aussi quand on a soif !... »* Que faites-vous ? (Vous possédez effectivement un chapelet de gousses d'ail) L'offrez-vous à la créature ? (54) Ou refusez-vous et continuez-vous votre chemin ? (52)

44. Minuit. Une lune ventrue inonde la terrasse d'une clarté sinistre. Vous êtes près de la balustrade Nord. Dix mètres plus bas, les pavés de la cour luisent faiblement. Vous sursautez : voici votre frère, il est près de vous. *« Quel bonheur ! »* dit-il. Il vous serre dans ses bras. Vous remarquez alors sa pâleur de cire. Horreur ! ce n'est pas vraiment votre frère : c'est une statue qui lui ressemble. Il vous tient fermement. Il veut vous faire tomber en bas, dans la cour. Connaissez-vous la formule qui change la cire en eau ? (47) Ou l'ignorez-vous ? (28)

45. Vous reprenez conscience. Vous êtes solidement entravé à une étrange chaise métallique. Un homme vêtu de satin gris et portant une perruque poudrée vous salue ironiquement. *« Je suis le comte Wormezza et je vous attendais. Bienvenue dans ma collection de marionnettes ! Vous avez dû déjà rencontrer mes pensionnaires. Vous allez devenir comme eux. Je vais créer une statue de cire à votre image, et par l'intermédiaire de cette statue, j'aurai tout pouvoir sur votre volonté. Vous-même pourrez faire agir votre propre statue, mais sous contrôle de ma propre volonté, naturellement ! Ah ! Ah ! Ah ! Bientôt, le monde entier sera une collection de pantins entièrement soumis à mes désirs ! Mais une certaine personne doit absolument assister à votre opération. Une personne qui vous est chère. Ah ! Ah ! Ah ! votre frère ! Je sors le chercher. N'ayez pas peur, mon petit pigeon, je serai de retour dans une minute... »* Wormezza éclate encore d'un rire dément et quitte la pièce. Vous êtes entravé, vous ne pouvez bouger. Qui plus est le narcotique probable qui vous a endormi fait peser sur vous une lourde torpeur, tant mentale que physique. Quel qu'il ait été, *votre score de Volonté est maintenant réduit à 3.* (57)

46. Les lèvres de Luda sont tout près de votre visage, tout près... Et soudain, elle recule en hurlant ! (65)

47. A moitié étouffé par l'étreinte diabolique, vous réussissez à prononcer la formule... La statue de cire se liquéfie instantanément. Vous êtes ébahi. Mais voici qu'un autre bruit résonne dans votre dos. Vous faites volte-face et découvrez un homme de haute stature, vêtu de satin gris et portant une perruque poudrée. *« Bonsoir,* vous dit-il, *je suis le comte Wormezza et je vous attendais. Bienvenue dans ma collection de marionnettes ! Vous avez déjà rencontré les autres, je présume, ainsi que votre frère. Quel dommage que vous l'ayez gâché ! Mais peu importe puisque j'ai maintenant le frère du*

frère ! Ah ! Ah ! Ah ! Vous allez devenir comme lui. Je vais créer une statue de cire à votre image, et par l'intermédiaire de cette statue, j'aurai tout pouvoir sur votre volonté. Vous-même pourrez faire agir votre propre statue, mais sous contrôle de MA volonté, naturellement ! Ah ! Ah ! Ah ! Bientôt le monde entier sera une collection de pantins entièrement soumis à mes désirs !... » Eberlué par ce discours de fou, vous remarquez soudain que le comte braque sur vous un petit pistolet au canon de verre. Jouez un jet d'Agilité. Réussi (56), manqué (41).

48. Vite ! Luda vous saisit la main et vous entraîne. Elle ouvre une porte. « *Dépêche-toi,* dit-elle, *entrons !* » Vous vous retrouvez dans un étroit cagibi, un vestiaire encombré de vieux manteaux. L'endroit semble sauf, vous reprenez votre souffle. Luda est près de vous, si près que votre corps ne peut manquer de toucher le sien. Elle vous fixe d'un regard fiévreux. Elle murmure : « *Embrasse-moi, maintenant, embrasse-moi, toi qui m'est destiné...* » Sa voix est rauque, avide. Quelque chose chez elle vous semble changé (hormis son nouveau costume). Jouez un jet de Volonté. Réussi (65), manqué (53).

49. Vous débouchez dans une galerie de tableaux. Il y a des portraits d'hommes et de femmes, de tous les âges. Ce sont probablement les ancêtres du comte, pensez-vous. L'un d'eux attire particulièrement votre regard, un portrait de jeune fille. C'est extraordinaire ! On dirait Luda, la jeune Tzigane. La jeune fille du portrait est vêtue d'une robe noire et elle est couverte de bijoux, mais la ressemblance est hallucinante. Interloqué, vous fixez le portrait un bon moment, puis vous continuez à marcher. Au bout de la galerie, il y a une double porte capitonnée. Vous la poussez et entrez dans cette nouvelle salle. (18)

50. Vous restez interdit. Le comte lève son arme vers vous... (41)

51. Luda vous enlace. Vous cédez à un indéfinissable sentiment fait de torpeur et d'excitation. Quand ses crocs acérés s'enfoncent dans votre gorge pour y puiser le sang, c'est à peine si vous bronchez. Certes, la jeune fille n'est plus la même. Vous comprenez que l'autre, la Luda vêtue de rouge, n'était que l'effigie de cire de la vampire qui vous embrasse à nouveau. Est-ce la fille de Wormezza ou son ancêtre ? Peu importe... Un voile rougeâtre obscurcit votre vue. FIN

52. Le souterrain semble interminable. Vous allumez une seconde bougie. Enfin, vous voici au pied d'un escalier en spirale qui monte... Qui monte inféfiniment, semble-t-il. En haut, une petite porte en ogive. Vous la poussez et vous vous retrouvez dans un couloir dallé avec des murs lambrissés poussiéreux. Auriez-vous abouti dans le château ? C'est ce que vous pensez. Vous avancez prudemment dans le couloir. (49)

53. Avez-vous autour du cou un petit crucifix d'argent au bout d'une mince chaînette ? Oui (46), non (51).

54. Vous sortez vos gousses d'ail. L créature les saisit avidement de ses longs doigts griffus et se met à les croquer... *Crunch ! crunch !* Puis elle vous débite une étrange formule.
A tout hasard, vous l'apprenez par cœur ; puis comme la créature ne fait plus attention à vous — *crunch ! crunch !* —, vous quittez la cellule et reprenez le souterrain. (52)

55 La porte s'ouvre à nouveau. Rentre le comte Wormezza. Luda bondit en arrière. « *Idiot !* crie-t-elle, *tu es perdu, maintenant !* » elle s'enfuit par la porte restée ouverte. « *Vous avez bien fait d'appeler au secours* », assure le comte. Puis, sans dire autre chose, il saisit une seringue et vous fait une piqûre. Vous sombrez dans l'inconscience. (39)

56. Vous avez l'initiative. Vous saisissez votre pistolet et vous tirez sur le comte ? (60) Ou bien, frappé par la pâleur cireuse de ce dernier, vous préférez dire la formule ? (62)

57. La porte s'ouvre à nouveau. Mais ce n'est pas le comte, c'est Luda ! Une Luda spendidement métamorphosée. La jeune fille est maintenant vêtue d'une longue robe de velours noir et sa gorge ruisselle de bijoux. Elle vient directement vers vous, un doigt sur les lèvres. « *Chutt ! ne fais pas de bruit ! je vais te délivrer...* » Vous acceptez ? (59) Ou vous appelez le comte à grands cris ? (55)

58. Vous fuyez. Sans vous retourner, vous dévalez l'escalier qui mène au rez-de-chaussée. Un bruit dans votre dos vous fait comprendre que Wormezza s'est lancé à vos trousses. Vous tournez au hasard d'un couloir et vous tombez... sur Luda ! Mais c'est une Luda spendidement métamorphosée. La jeune fille est maintenant vêtue d'une longue robe de velours noir et sa gorge ruisselle de bijoux. Elle vous saisit par le bras. « *Suis-moi,* dit-elle, *je connais un passage...* » Vous la suivez ? (48) Ou vous refusez et vous vous dégagez ? (29)

59. Luda s'affaire auprès des sangles de la chaise. Moins d'une minute plus tard, vous êtes libre. « *Vite ! quittons ce lieu !* » Elle vous entraîne en courant dans le couloir. (48)

60. Vous tirez. Vous faites mouche et pourtant la balle traverse le comte sans lui causer aucun dommage. Jouez un jet de Volonté. Réussi (58), manqué (50).

61. Glacé d'effroi, vous vous hâtez loin de cette cellule suspecte. Vous courez presque. Et voilà que votre bougie s'éteint. Vous êtes dans le noir. Votre cœur bondit dans votre poitrine. Vous vous dépêchez de rallumer votre bougie, mais la frayeur subsiste : et si vous étiez perdu ?... Et si vous n'alliez jamais revoir la lumière du jour ? Il faut néanmoins prendre une décision. Continuer en avant où que le souterrain puisse mener ? (52) Ou faire demi-tour, ressortir de ces souterrains malsains ? (64)

62. Vous commencez à dire la formule, quand vous vous rendez compte qu'il faut beaucoup plus de temps pour la dire que pour appuyer sur une gâchette. Le comte ricane et tire. (41)

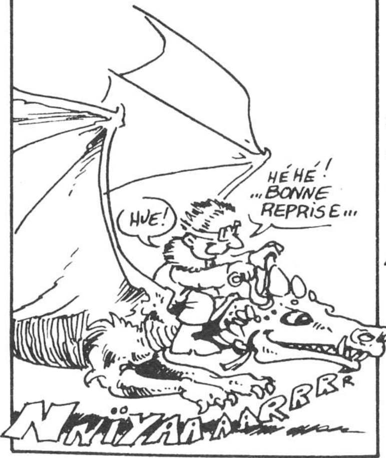
63. Une forme noire bondit sur vous avec un cri rauque. Agilement, vous esquivez. Votre attaquant n'insiste pas et s'enfuit par la porte restée ouverte. Vous voyez alors qu'il ne s'agissait que d'un chat. Un chat famélique qui vous a sauté dessus depuis le haut d'une étagère. (19)

64. Jouez un jet de Volonté. Réussi (22), manqué (34).

65. C'est une vampire ! Vous voyez maintenant les crocs acérés qui pointent entre ses lèvres. Les crocs qui s'apprêtaient à déchirer votre gorge pour y puiser votre sang. Certes, la jeune fille n'est plus la même ! Et vous comprenez que l'autre, la Luda vêtue de rouge, n'était que l'effigie de cire de la Luda noire, la vampire qui jette maintenant un cri de rage. Vous la repoussez d'une bourrade et fuyez. Est-ce la fille de Wormezza ou son ancêtre ? Et quel a été finalement le sort de votre frère ? Y a-t-il encore un espoir de le sauver ? Autant de questions auxquelles vous ne pouvez répondre maintenant : Luda la vampire vous poursuit en hurlant et vous vous rendez compte que Wormezza s'est joint à la poursuite. Courez ! et peut-être trouverez-vous une réponse à ces questions dans le prochain épisode.
A suivre...

Denis Gerfaud









13 jeux d'Heroic Fantasy au banc d'essai

Lorsqu'un client potentiel pénètre dans cet antre qu'est une boutique de jeux de rôle, il est immédiatement frappé par la quantité de jeux qui s'y entassent, et il n'a que l'embarras du choix. Le vendeur peut parfois se montrer utile, à condition qu'il en ait le temps, qu'il connaisse le jeu concerné, et qu'il ne fasse pas preuve d'un trop grand souci des ventes. Cet article se propose donc de vous éclairer sur le contenu de ces boîtes qui recèlent des mondes à l'infini...

Je traiterai ici le thème principal du jeu de rôle, l'Heroïc Fantasy, par lequel tout à commencé et qui reste le thème le plus joué. Les jeux ont eté examinés, testés et des renseignements glanés à droite et à gauche sont venus compléter l'article. Plutôt que de les noter, j'ai préféré déterminer différents critères (expliqués ci-dessous) et mettre une appréciation, système moins arbitraire que celui des notes.

Ces critères sont :

Le prix : une estimation de ce que vaut le minimun nécessaire pour jouer, puis de ce que vaut le matériel indispensable publié par la suite, sans tenir compte de tous les suppléments luxueux.
La présentation : évalue la boîte, la mise en page et les dessins ainsi que les tableaux qui agrémentent le jeu.
La clarté : se réfère à la clarté, l'organisation cohérente des règles.
La jouabilité : se réfère à la vitesse de jeu et à la simplicité des sytèmes en général.
Le réalisme : se réfère au réalisme que dégagent les règles.
L'atmosphère : une évaluation de l'atmosphère non pas créée par le maître, mais induite par les règles elles-mêmes.
Les personnages : ce critère évalue le réalisme et l'équilibre inhérent aux règles sur les personnages.
La magie : évaluation de la logique des sytèmes de magie, ainsi que de la cohérence des sorts entre eux.
Le combat : évaluation du réalisme des systèmes de combat, ainsi que de la visualisation des combats.
Les monstres : évaluation de la cohérence des monstres entre eux, ainsi que de la profondeur avec laquelle ils sont traités.
Systèmes : se réfère aux systèmes périphériques à l'aventure, comme la vie quotidienne, les milieux hostiles, les connaissances des personnages, les personnages non-joueurs, etc...
Notes : les remarques générales qu'on peut fait au sujet du jeu.
Extensions : juge la qualité des extensions déjà parues, aventures et additifs aux règles.

Voici donc 13 jeux de rôle d'Heroïc Fantasy au banc d'essai.

BASIC D & D (TSR)

Prix : moyen, commence à monter avec l'Expert-Set, le Companion, etc...
Présentation : bonne.
Clarté : clair, surtout la nouvelle version du Basic et de l'Expert.
Jouabilité : rapide.
Réalisme : dérisoire.
Atmosphère : assez cohérente, très schématique.
Personnages : simplifiés à l'extrême mais très équilibrés.
Magie : peu de sorts, un peu incohérents.
Combat : rapide, mais trop simplifié.
Monstres : pas approfondis, assemblage arbitaire.
Systèmes : inexistants.
Notes : l'Ancêtre de tous bénéficie de beaucoup de publicité, bien pour commencer ou s'amuser.
Extensions : beaucoup, de qualité et d'intérêt très variable.

ADVANCED D & D (TSR) (Player Handbook, Monster Manual, Dungeon Master Guide)

Prix : très cher, même pour commencer (minimun 3 livres à 135 F.) et encore plus avec les suppléments presque indispensables.
Présentation : TSR a changé ses couvertures tellement les anciennes étaient laides, mise en page moyenne, voire mauvaise dans le Dungeon Masters Guide, dessins médiocres ou bâclés.
Clarté : moyenne, des passages longs et inutiles, le Dungeon Masters Guide est un vrai fouillis. Bonne pour le Monster manual.
Jouabilité : bonne ; si on applique toutes les règles, assez médiocre.
Réalisme : accumulation de petites règles qui ne modifient pas les grandes, assez faible.
Atmosphère : plus on est de fous, plus on rit. Chaotique.
Personnages : pas traités à fond, équilibre parfois précaire, des absurdités.
Magie : beaucoup de sorts inutiles, assemblage incohérent et règles simplifiées.
Combat : rapide, sauf si l'on utilise toutes les règles, trop schématique, le combat au corps à corps est injouable.
Monstres : catalogue de la redoute (3 volumes), incohérents et peu approfondis.
Sytèmes : soit inexistants (ex : connaissances des personnages), soit inutiles (ex : les herbes), soit inappliquables (ex : les déplacements en forêt), soit illogiques (ex : tables des rencontres).
Notes : le plus joué parce que simple et marrant (plein de combats, de monstres, d'objets magiques), mais la quantité ne fait pas la qualité. Une révision du système est annonçée pour 87.
Extensions : beaucoup, de qualité et d'intérêt très variables.

CHIVALRY & SORCERY (FGU)

Prix : passable, peut grimper haut.
Présentation : mauvaise.
Clarté : dur à déchiffrer, des règles éparpillées à droite et à gauche.
Jouabilité : acceptable, un peu lent.
Réalisme : excellent.
Atmosphère : le vrai moyen-âge fantastique, peut être parfois plus moyen-âge que fantastique.
Personnages : approfondis, logiques, mais un peu désiquilibrés.
Magie : complexe mais excellente.
Combat : un peu fastidieux.
Monstres : approfondis et cohérents.
Systèmes : moyens, des longueurs.
Notes : à vous de juger, si la difficulté vous rebute. Et pourtant, une fois l'effort accompli,

le jeu en vaut la chandelle.
Extensions : toutes intéressantes, mais rajoutent à la complexité.

RUNEQUEST (Chaosium)

Prix : moyen, peut devenir très cher si vous voulez connaître tout du monde de Runequest (religion, etc...). Nouvelle version (Avalon Hill) hors de prix.
Présentation : excellente, dessins faibles.
Clarté : très clair.
Jouabilité : bonne, il faut s'habituer aux combats.
Réalisme : largement au-dessus de la moyenne.
Atmosphère : dépaysement très cohérent.
Personnages : logiques, bien que la chance intervienne beaucoup, pas assez personnalisés.
Magie : trop portée sur l'argent, mais cohérente. Les sorts des prêtres des runes sont superbes.
Combat : long au début, mais réaliste et bien visualisé.
Monstres : développés et cohérents (voyez « Trollpack », une extension consacrée exclusivement aux Trolls).
Systèmes : moyens.
Notes : un jeu facile d'accès et malgré tout réaliste et cohérent.
Extensions : beaucoup, d'excellente qualité pour la plupart.

LEGENDES CELTIQUES (Jeux Descarts)

Prix : moyen.
Présentation : bel ensemble, très illustré. Les tables font un peu peur.
Clarté : rebutante, beaucoup trop d'abréviations, mal réparti (sur 3 niveaux).
Jouabilité : même avec les règles de base, c'est à la limite.
Réalisme : très bon.
Atmosphère : dépaysement très agréable, structuré et cohérent.
Personnages : logiques et équilibrés.
Magie : logique et cohérente, parfois difficile à appliquer.
Combat : long, beaucoup de comptabilité à faire, mais réaliste.
Monstres : cohérents, caractère exotique très agréable.
Systèmes : variés, parfois un peu complexes.
Notes : en français, mais malgré tout difficile à déchiffrer, résultats très satisfaisants. Une refonte des règles et une version simplifiée suivent.
Extensions : un module et un paravent, s'intègrent très bien au jeu, le reste est très prometteur.

MIDDLE EARTH ROLE PLAYING (I.C.E.)

Prix : normal, peut s'élever assez haut si l'on veut bien connaître le monde de Tolkien.
Présentation : correcte, lecture agréable.
Clarté : règles bien organisées.
Jouabilité : moyenne.
Réalisme : bon.
Atmosphère : irréprochable, le seul risque étant la différence entre sa propre campagne et celle décrite dans les livres de Tolkien.
Personnages : bien développés, collant de près aux inventions de Tolkien, peut-être quelques déséquilibres.
Magie : système simple avec des sorts qui ne détonnent pas.
Combat : bonne visualisation et réalisme moyen.
Monstres : comme pour les personnages, ils sont approfondis et collent de près à ceux de Tolkien.
Systèmes : nombreux et réalistes.
Notes : quel plaisir que de jouer dans le monde de Tolkien avec des systèmes de jeu aussi efficaces que ceux de M.E.R.P ; dans l'ensemble, un excellent jeu de rôle.
Extensions : décrivent le monde de Tolkien plus en détail, avec beaucoup d'extrapolation, mais peuvent être très utiles. Les modules sont très ouverts et de bonne qualité.

L'ULTIME EPREUVRE & CHRONIQUES DE LINAIS (Jeux Actuels)

Prix : abordable.
Présentation : une nouvelle version claire mais des dessins moyens.
Clarté : clair, parce que simple.
Jouabilité : bonne, pour la même raison.
Réalisme : moyen, voire médiocre.
Atmosphère : bien qu'un monde soit fourni, il est pâle, et elle reste en dessous de la moyenne.
Personnages : équilibrés, prennent bien forme.
Magie : système moyen et sans originalité.
Combat : simple et rapide, mais manque de visualisation.
Systèmes : l'essentiel y est, mais manque encore ce qui fait le charme d'un bon JdR.
Notes : bien pour les débutants qui ne parlent pas l'anglais.
Extensions : des modules doubles, jolis, guère passionnants, mais qui mettent l'accent sur la réflexion plus que sur le combat.

SWORDBEARER (Héritage)

Prix : bon.
Présentation : bonne mise en page, dessins superbes mais des petits livrets fragiles et une couverture laide !
Clarté : très clair.
Jouabilité : bonne.
Réalisme : au-dessus de la moyenne, des compromis peu réalistes mais agréables.
Atmosphère : un monde médiéval fantastique cohérent et intéressant.
Personnages : cohérents, de toutes sortes, parfois déséquilibrés en raison du hasard. il est prévu de pouvoir jouer n'importe quel monstre !
Magie : des systèmes cohérents, logiques, originaux, mais pas assez de sorts.
Combat : rapide, bien visualisé, assez réaliste et original.
Monstres : moyennement cohérents, mais détaillés et approfondis.
Systèmes : moyens.
Notes : un bon jeu, difficile à trouver, mais simple et réaliste.
Extensions : aucune pour l'instant.

DRAGONQUEST (SPI)

Prix : moyen.
Présentation : un peu wargame, dessins moyens.
Clarté : bonne.
Jouabilité : assez rapide.
Réalisme : au-dessus de la moyenne.
Atmosphère : moyennement cohérente.
Personnages : variés et approfondis, quelques déséquilibres.
Magie : originale et logique.
Combat : un peu trop wargame, un errata paru le rend moins ennuyeux. Assez sanglant.
Monstres : pas très développés, moyennement cohérents.
Systèmes : simples mais pas assez précis. Une bonne idée pour l'expérience.
Notes : la réaction a été assez variée : certains se sont ennuyés à mourrir, d'autres se sont passionnés (?).
Extensions : quelques modules bien faits.

MAN, MYTH & MAGIC (Yaquinto)

Prix : bon.
Présentation : bonne.
Clarté : excellent.
Jouabilité : bonne.
Réalisme : moyen.
Atmosphère : retour à l'antiquité, mais un peu fouillis (ex : un gladiateur romain accompagné d'un druide celtique et d'un sorcier vaudou africain).
Personnages : un peu aléatoires et pas très équilibrés. Une règle à ignorer : il faudrait normalement, par le biais d'une réincarnation, changer de personnage à la fin de chaque aventure !
Magie : système moyen, sorts incohérents, et « gadgets ».
Combat : moyen.
Monstres : échantillons de mythologie classique, pas très développés.
Systèmes : peu nombreux mais fonctionnent bien.
Notes : un jeu assez moyen, mais intéressant par son sujet.
Extensions : quelques très bons modules.

ROLEMASTER + CAMPAIGN LAW (I.C.E.)

Prix : cher.
Présentation : faible, va en s'améliorant, les tables (il n'y a presque que ça) font un peu peur.
Clarté : difficile pour un débutant, clair pour un habitué.
Jouabilité : bonne, mais nécessite l'usage de plusieurs tables.
Réalisme : assez élevé pour les sytèmes de base.
Atmosphère : à créer entièrement par le maître du jeu, guidé par les instructions cohérentes et pratiques du Campaign Law.
Personnages : on sent l'inspiration « déhédéienne :, mais ils sont plus apprronfondis et plus cohérents.
Magie : assez réaliste, quelques défauts conçernant les classes pouvant utiliser la magie et leurs restrictions, une grande quantité de sorts avec un bon pourcentage de qualité.
Combat : réalisme moyen, mais visualisation totale (!), rapide et assez sanglant, voir macabre.
Monstres : aucun !
Systèmes : très peu.
Notes : pas vraiment un jeu de rôle, dans la mesure où il n'y a que les systèmes de création des personnages, de combat, de magie et de création du monde, et qu'il nécessite donc beaucoup de travail de la part du maître de jeu.
Extensions : tous les produits I.C.E. sont compatibles avec Rolemaster, ce qui ouvre le

monde de Tolkien et un autre monde fantastique réputé excellent.

TUNNELS & TROLLS *(Flying Buffalo/traduit en français par Jeux Actuels)*

Prix : bon.
Présentation : mauvaise, la version française est nettement meilleure.
Clarté : clair.
Jouabilité : très bonne, il faut dire que T & T a été fait dans ce but.
Réalisme : très faible.
Atmosphère : hilarante !
Personnages : simplifiés à l'extrême.
Magie : très simple, drôle et utile.
Combat : simple et rapide, mais pas réaliste du tout.
Monstres : uniquement là pour frapper ou se faire frapper dessus.
Systèmes : rares.
Notes : conçu sans prétention comme un jeu pour s'amuser, Tunnels & Trolls remplit parfaitement ce rôle.
Extensions : plein de modules en solitaire excellents.

POWERS & PERILS (Avalon Hill)

Prix : coûteux.
Présentation : un peu wargame, la mise en page est bonne, mais les dessins et les couleurs sont faibles.
Clarté : moyenne.
Jouabilité : bonne.
Réalisme : au-dessus de la moyenne.
Atmosphère : P & P propose un monde assez cohérent, bien que pas très original, l'atmosphère est bonne.
Personnages : bien développés, cohérents et assez équilibrés.
Magie : le système est bien fait, les sorts sont nombreux et assez cohérents.
Combat : le combat est assez rapide, avec quelques erreurs déplorables (ex. il n'y a pas d'initiative).
Monstres : les monstres sont assez cohérents, et bien développés. On peut regretter l'existence d'une table de création aléatoire des montres !
Systèmes : moyen. Les tables de rencontres aléatoires se veulent cohérentes, mais... (ex. en sortant se détendre les jambes aux abords de la ville, on peut très bien se retrouvez nez-à-nez avec un démon, un vampire, ou Dieu sait quoi d'autre. Quelle vie !)
Notes : jeu ambitieux et assez bien fait, P & P est tout de même à déconseiller aux débutants.
Extensions : aucune pour l'instant.

STORMBRINGER (Chaosium)

Prix : élevé.
Présentation : splendide.
Clarté : très clair.
Jouabilité : bonne, il faut s'habituer aux combats.
Réalisme : largement au dessus de la moyenne.
Atmosphère : très réussie, proche des romans : c'est l'inconvénient et aussi l'avantage du jeu, puisqu'il faut réussir à se détacher des romans de Moorckock, dont le jeu est inspiré.
Personnages : complètement aléatoires et désiquilibrés, pour bien rendre l'aspect du monde de Moorcock. Le maître de jeu a un gros travail de ré-équilibrage sur les bras.
Magie : système simple logique, recréant parfaitement les sorts dans le cycle d'Elric, et puissants. !
Combat : long au début, mais réaliste et bien visualisé, assez sanglant.
Monstres : tout droit sortis de l'imagination de Moorcock, étranges et dangereux.
Systèmes : malheureusement peu nombreux.
Notes : un jeu qui ressemble beaucoup à Runequest, mais dans un univers délirant et baroque, un bon jeu.
Extensions : une seule, le Stormbringer Companion, qui contient quelques excellents additifs au jeu.

Notez enfin que toutes les appréciations n'engagent que la responsabilité de l'auteur. Quant à tous les autres jeux qui étaient soit indisponibles sur le marché, soit que je n'ai pas eu le temps de tester, je tiens quand même à les citer, et la liste est encore incomplète : The Arduin Dungeon, High Fantasy Trip, Wizard's World, Thieves Guild, Ysgarth Rules System.
Je tiens aussi à remercier tous ceux qui m'ont renseigné ou participé aux tests de jeu, et les magazins STRATEJEUX, et JEUX DESCARTES pour leur amabilité et les jeux empruntés. □

Martin Latallo

Il est conseillé de bien lire tout le scénario avant de le faire jouer. Du fait de la complexité des événements décrits, il ne serait pas inutile de connaître sur le bout des tentacules tout ce qui concerne les équipes 1 et 2. Toute contradiction devra être éclaircie dans l'esprit du M.J. afin d'assurer aux joueurs une partie agréable et pleine de mystère !!!

UN SCENARIO pour MEGA CASUS BELLI

Planète fatale

INTRODUCTION POUR LES JOUEURS

Deux équipes de quatre Messagers Galactiques sont déjà parties pour Ikron. Le cadavre d'un membre de la seconde équipe est revenu ce matin, par la porte de Transit. Avant de succomber, il a eu le temps de griffonner quelques signes :

M = ≠ Δ

La mission de la première équipe était d'effectuer un « désamorçage » (pour les nouveaux : il s'agit d'anihiler un danger potentiel risquant d'affecter toute la Fédération galactique). Cette mission leur avait d'ailleurs semblé étrange à propos d'une planète aussi primitive, avec une société équivalant à notre moyen-âge. Chargée de vérifier le bien fondé de ce désamorçage, et d'agir en conséquence, elle disparut sans laisser de trace. Bien que plus méfiante, la seconde, partie il y a trois jours, a visiblement trouvé elle aussi une fin tragique.

Votre mission, si vous l'acceptez, est donc d'élucider le mystère, et de mener à bien, par la diplomatie, la ruse ou la force, ce « désamorçage », ou du moins de revenir vivant avec les informations clés permettant d'éviter le désastre qui semble couver...

Description du cadavre : Il porte de nombreuses blessures cicatricées ou soignées et une plaie béante courant le long du flanc gauche sur environ 20 cm, tous les organes à proximité sont lacérés sur 30 cm de profondeur. Pas de traces de brûlures ou de projectile ou de métal ou d'une quelconque matière tranchante, pas de saignement apparent ; seulement le sang est solidifié en un réseau rouge translucide (dureté 9) dans un rayon de 10 à 15 cm autour de la plaie, ailleurs il est normal.

Déroulement des événements : Signal envoyé à T-10 jours, première équipe partie à T-3 jours, cadavre revenu à T, joueurs envoyés à T + 12 heures.

Descente vers la zone de transit : C'est la nuit, ça se passe bien, l'air est léger et tiède ; dessous des lumières apparaissent, on distingue cinq collines qui entourent un petit village. La zone de transit est visible : une colline dénudée, on peut voir la cabane de Gardien en contrebas. Soudain les lumières se mettent à danser, à tourbillonner, les personnages perdent l'équilibre ; les lumières disparaissent, réapparaissent audessus d'eux et de nouveau disparaissent. Enfin les messagers atterissent lourdement dans une forêt touffue, brisant moult branchages au passage...

Equipement : 3 fusils à plasma, 3 katanas, 1 automag, 1 grappin + 1 corde de 20 m, 10 charges explosives + détonateurs, 1 identificateur chromosomique à hologramme et mémorisation (pour identifier les cadavres), 3 gourdes, 3 localisateurs, 1 magnum 357, et tout ce que le M. J. jugera bon...

ELEMENTS RESERVES AU MAITRE DU JEU

Eléments complémentaires top secret : Nous avons un agent implanté depuis 20 ans sur Ykron, il habite à proximité immédiate du point de transit et répond au nom du code de Gardien ; il ne porte pas d'insigne mais dispose de 2 pisteurs à haute fréquence (portée utile 1 km) et d'une pile émétrice inter galactique envoyant uniquement le signal de « désamorçage ». C'est notre agent qui, en se servant de la pile, a déclencher toute l'affaire.

Inutile de vous dire que nous vivons la plus grande crise de l'histoire des Mega et que vous devez, coûte que coûte résoudre ce mystère.

Sort des différentes équipes

Le Gardien : Quelques jours après les premières manifestations des pillards venus de l'ouest, le Gardien reçu la visite de la milice de Mytyaln fraîchement constituée ; durant leur visite, les miliciens malmenèrent la pile émettrice qui envoya par erreur le signal. Le Gardien fut conduit le jour



même à la capitale, Sartang, pour interrogatoire et fut libéré 8 jours plus tard. Il revint à Mytyaln le neuvième jour et, le jour suivant fut témoin du transit du survivant de la deuxième équipe ; avant de succomber lui-même ainsi que les deux Crystaliens sous les flèches et les épées des pillards.

L'équipe nº 1 : (2 hommes - 2 femmes, T -10 jours) Envoyée pour vérification, elle ne trouve pas le Gardien mais récupère la pile émettrice et l'enterre à proximité de la maison. L'équipe perd un de ses membres sur la route des marais lors d'une embuscade de voleurs, les 3 Mega restant atteignent « l'île dans la brume » où ils sont massacrés durant leur sommeil par les hommes-lézards.

L'équipe nº 2 : (4 hommes, T-3 jours) Partie à la recherche de leurs camarades, ils atteignent sans encombre le bord des marais, là ils perçoivent avec leur localisateur un signal excessivement puissant, bien plus que le meilleur des pisteurs connus. Ce signal provient d'un pisteur crystalien posé comme repère à l'entrée de Heylorn (dans la première clairière). Ils retrouvent les cadavres de Mega sur l'île, puis intrigués par le signal pisteur de plus en plus fort, ils s'engagent dans le défilé, après avoir réussi à ouvrir la porte, ils pénètrent dans Heylorn. L'un d'eux est attaqué par une araignée géante et blessé grièvement, ses compagnons le laissent pour poursuivre leur mission. Il sera recueilli par un groupe de chasse elfe et emmené au village, plus tard il partira combattre le dragon local à la demande des elfes et y laissera la vie. Les trois autres Méga tomberont sur les Crystaliens dans « le cercle des ancêtres » (cirque de collines servant de cimetière) ; un Crystalien et 2 Méga sont tués, le dernier Méga fuit et est touché mortellement au moment où il amorçait son transit, les 2 Crystaliens et le Gardien sont abattus par les pillards peu après.

Les Crystaliens. Leur mission est uniquement scientifique, mais l'ignorance et la peur fit que l'affrontement avec les Méga fut inévitable, les Méga les prenant pour la cause probable de l'envoi du signal et les Crystaliens répliquant aux Terriens. Les Crystaliens opèrent toujours à l'insu des populations indigènes dans le souci constant de ne pas révéler leur existence, sauf cas de force majeure. Leur mission consiste en une évaluation des richesses d'une planète en vue d'échanges commerciaux possibles ainsi qu'une étude des civilisations, nécessaire avant tout contact entre Crystaliens et Indigènes.

Exposé des données politiques du pays

(voir carte)

De part et d'autre du fleuve, sur la berge de la grande plaine, cohabitent difficilement deux royaumes ; après une courte période de paix, la guerre a repris entre ces deux blocs, mais pas une guerre franche. En effet un conflit larvé s'abat comme une chappe sur le pays, se concrétisant en des actions de pillage dont les deux belligérants se rejettent la responsabilité. C'est dans un contexte de grande tension et de paranoïa collective que vont débarquer les messagers.

Les villes-états Tya, Kham et Rohn se tiennent à l'écart des événements, bien que courtisées par les deux royaumes cherchant à prendre l'autre dans une tenaille qui l'écraserait sans pitié. Tout ce qui existe au-delà des marais et des montagnes est un mystère total pour les habitants du cru, nul n'est jamais revenu vivant de là-bas et d'étranges légendes courent sur ces contrées dont l'existence même est contestée par certains sages.

Ces contrées, c'est Heylorn, le pays des elfes et des nains, jalousé autrefois par les hommes qui tentèrent de l'envahir. Les nains et les elfes s'unirent pour leur survie et repoussèrent les hommes loin de leurs terres. Un vieux magicien elfe referma les montagnes, laissant un étroit défilé. Pourtant il ne put se résigner à faire disparaître le souvenir de cette grande bataille et ainsi il laissa une portion de montagnes dans son état originel, englobant le champ de bataille et formant ainsi « le cirque des héros », véritable mausolée à la grandeur des héros tombés, afin que nul n'oublie...

L'accès à Heylorn fut fermé par une porte immense, fruit des talents des maîtres-forgerons nains ; le magicien elfe grava dans la pierre ces paroles en elfe et en nain : *« Toi qui vient sans haine, entre sans crainte ! »*. Dans un ultime effort, il fit couler une source magique, éternelle, qui noie quiconque s'approche de la porte avec la haine au cœur. Cette source coule depuis des millénaires et est à l'origine des marécages qui grignotent inexorablement les royaumes... Telle est la légende de Heylorn que peu d'hommes connaissent. (10 % d'en rencontrer un).

Description des lieux importants

La steppe

Immense et immuable, elle s'étend à perte de vue, la vie s'est organisée aux deux extrémités du grand fleuve qui la traverse. Des îlots forestiers parsèment le cours du fleuve, deux sont proches des royaumes : Pyahn et Pioth, c'est dans celui de Pyahn que les Méga seront finalement transités.

Le grand fleuve

Le courant est très violent et tout essai pour le traverser à la nage se soldera par un échec et épuisera le personnage (-1D6 pF). Le fleuve coule du S vers N.

Pyahn

Très boisé et broussailleux, la progression n'y est pas aisée, l'arrivée étant quelque peu brutale, les joueurs perdront 1D3 pVi s'ils ne réussissent pas un jet sous le Reflexe.

Approche des royaumes

Rencontre d'un chariot conduit par deux ramasseurs de mousse guérisseuse de Pyahn : + 1D4pVi. Dialogue possible, les deux marchands donneront toutes indications sur la situation politique du coin, puis ils deviendront soupçonneux et menaceront de dénoncer les Méga comme espions de l'ouest. Malus pour calmer : 20 % dont les Méga ne seront pas informés, dans tous les cas le M.J. présentera les marchands comme « calmés » ; si ceux-ci ne le sont pas, ils iront prévenir la garnison de Cha'n avec un retard de deux heures. Leur mort laissera trois jours de répit aux Méga avant que leurs têtes soient mises à prix dans tout le royaume de l'est.

Cha'n

Premier village à l'intérieur des terres, mais aussi village frontière entre l'est et l'ouest, la frontière naturelle étant le grand fleuve qui n'excède pas ici 30 m de large. Un pont l'enjambe, les fortifications sont nombreuses et la garnison importante. On distingue deux tours près du pont avec un fortin en retrait (anciens comptoirs transformés : R, S, T, U, V), deux tours en retrait de la pallissade le long de la berge et deux autres à l'entrée de la route de la steppe. Tout comportement bizarre attirerait l'attention des soldats et les Méga seront bien en peine de les convaincre. % de rencontrer une patrouille dans Cha'n : nuit 70 %, jour 30 %.

— place du village : cris et hurlements en parviennent, 100 personnes s'y pressent, un homme se fait écorcher vif par la populace déchaînée sous les yeux approbateurs des soldats. C'est un espion de l'ouest ou supposé tel.

— auberge : les Méga passeront une nuit sans histoire dans celle de leur choix (W, R, N) à condition de ne pas faire état de leur richesse ; sinon ils auront la visite de voleurs et le lendemain une explication avec les soldats ne pourra être évitée.

— Maire : personnage très rusé, il essayera de percer le mystère qu'il croit discerner autour de la venue des Méga dans son village.

Pior

Petit village, une seule auberge, peu de clients. Une bande de pillards a été signalé dans le secteur, une ferme isolée a brûlé hier soir. A la sortie de Pior on peut aller vers Sartang, la capitale, ou poursuivre vers le sud, en direction d'un petit village entouré de collines : Mytyaln... Il existe aussi un petit chemin à travers bois vers Pit et Rahr, petits villages en bordure du territoire des villes-états de l'est. Pas de patrouille de soldats, simplement un corps de volontaires pompeusement appelé milice.

Mytyaln

Quelques maisons dans un cirque de cinq collines, le village est détruit, les charpentes sont calcinées, des cadavres jonchent le sol, plusieurs ont été torturés. Si les Méga restent dans le village, ils verront arriver une troupe de soldats en provenance de Sartang, s'ils décident par contre de parcourir les collines à la recherche de la porte de transit, ils la trouveront à l'est de Mytyaln. Dans tous les cas les pillards tenteront une attaque la nuit suivant l'arrivée des Méga de préférence.

La zone de Transit

Une colline dénudée, une petite maison en bas de celle-ci, la forêt tout autour. Un cadavre près de la maison, nu, deux flèches dans le dos (le Gardien) ; sur le versant opposé deux cadavres nus, flèches et hache (les Crystaliens).

Aux alentours les Méga trouveront un vagabond (pVi 10, fuite 10 km/h) il leur racontera ce qu'il a vu : *« ça c'est passé la nuit un homme était poursuivi par deux autres, un éclair bleu est parti d'un bâton de lumière, l'homme s'est écroulé et presque immédiatement après il a disparu ; puis les pillards sont tombés comme des sauterelles sur Mytyaln et ses environs ».* Mytyaln est encerclé par la milice et l'armée, les pillards et les Méga se trouvent dans la nasse...

Les pillards attaqueront les Méga au moment propice, 1D20 par vague, 1D3 vagues espacées de 15 mn, à concurrence de 50 pillards. Le chef porte une épée façonnée dans le bâton de lumière (lame de cristal, CA6). Les Méga trouveront aussi sur l'un des pillards morts un cristal octogonal qui se mettra à luire dans les mains du personnage le plus intelligent (pisteur crystalien, portée 15 km), un localisateur ouvert grillera aussitôt. 10 % des pillards encore vivants échapperont aux soldats (ainsi que les Méga j'espère !) et seront présents dans les ruines. L'encerclement par l'armée et les % de rencontre de patrouilles sont laissés à la libre imagination des M.J. fertiles en cette matière.

Les ruines

A la sortie de la forêt entourant Mytyaln, les Méga retrouveront les pillards survivants et le combat sera inévitable. Si le chef est présent il portera l'arme de cristal. Un localisateur ouvert donnera avec force la direction des marais. Si les Méga sont arrêtés par une patrouille et s'ils font état de leur combat contre les pillards sur la colline, ils seront conduits comme des héros à Sartang...

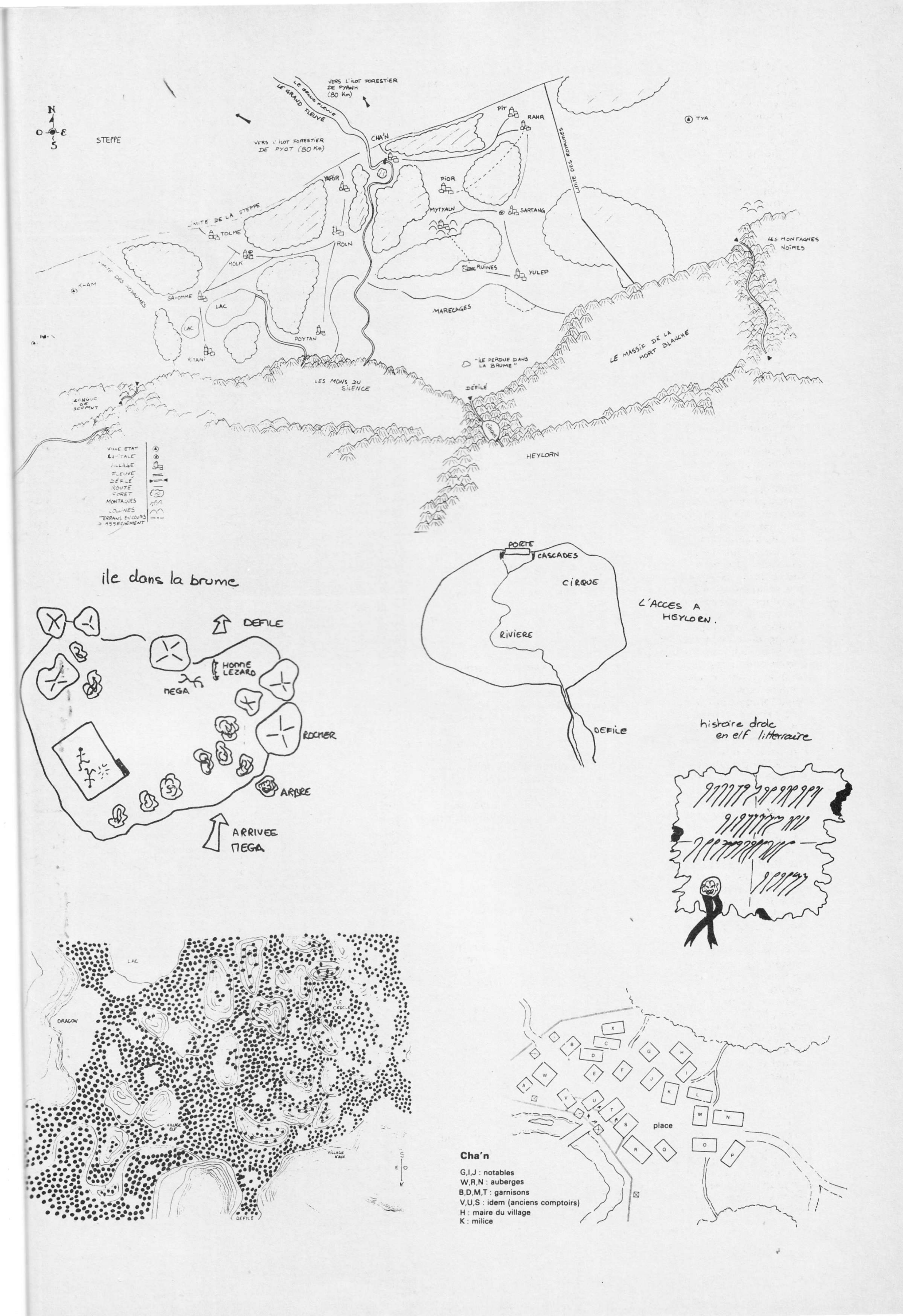
Yulep

Petit village en bordure des marais, les habitants parleront d'une « île dans la brume » perdue dans les marais et d'ombres se glissant parfois hors des eaux la nuit venue. La milice est peu soupçonneuse mais qui sait...

Les marais

Infestent la partie sud des royaumes, assèchement en cours à Yulep, la distance rive-île est de 12 km. L'avance est difficile, des moustiques, quelques serpents effarouchés, l'eau est boueuse et exhale une odeur nauséabonde.

Soudain, à l'approche de l'île, juste après avoir pénétré dans la brume, des bulles nombreuses percent la surface en plusieurs points autour des Méga,



Cha'n

G,I,J : notables
W,R,N : auberges
B,D,M,T : garnisons
V,U,S : idem (anciens comptoirs)
H : maire du village
K : milice

des hommes-lézards jaillissent alors (1D10+5) hors de l'eau... Si « déceler détail » réussit, les Méga verront alors les narines d'un homme-lézard affleurer. Ils trouveront un localisateur vide au bras d'un des hommes-lézards.

Ile dans la brume

Ancien poste de guet elfe du temps des guerres interraciales, avant la création du marécage. C'est une mince bande de terre désolée, quelques arbres et une tour monumentale. Dans celle-ci, autour d'un vestige de campement (feu éteint et froid) deux cadavres de Méga (1H, 1F) en décompostion avancée (équipe n° 1). Un autre sur le flanc opposé de l'île (1F) avec un cadavre d'homme-lézard auprès de lui (sentinelle Méga surprise). S'ils fouillent l'île, les Méga trouveront les femelles et les petits de la tribu, l'une d'elles a un insigne Méga autour du cou. De l'île, on voit la barre des montagnes et l'entrée du défilé.

Le défilé

Une rivière court au fond de celui-ci, à gauche du passage, elle se jette dans les marais. Les parois du défilé sont abruptes et hautes, impossibles à gravir ; les cris et les hurlements du vent qui s'y engouffre rendent l'endroit plus que sinistre. La progression est difficile, certains passages sont très étroits. Après des éboulis et autres petites frayeurs, les Méga arrivent à un passage très étroit (50 cm) d'une longueur de 100 m environ, puis à sa sortie, un cirque monumental. Partout de grandes machines de guerre en mauvais état parsèment le paysage ; des centaines de squelettes jonchent le sol (3 types différents : humain, elfe, nain) ; des armes rouillées, d'autres étincelantes (métal des elfes), des épées, des haches, des lances, des marteaux...
La mort règne sur ces lieux, la guerre y a laissé sa marque. Une seule autre issue à ce cirque ; la porte fermant l'accès à Heylorn. Celle-ci est encadrée par des blocs cyclopéens, sur celui servant de fronton sont gravés les paroles du magicien elfe (voir l'exposé de la légende). De chaque côté de la porte des cascades rendent toute grimpette impossible. Pour rentrer dans Heylorn il suffira de pousser la porte, toute autre action est vouée à l'échec (laser, explosif), en effet, seuls les Méga n'ont pas de haine contre les elfes et les nains rivée au cœur, cette haine enfouie dans l'inconscient depuis si longtemps que plus personne ne sait pourquoi ni comment cela à commencer. Apparaît alors Heylorn, vaste pays boisé et très valloné ; la porte se refermera d'elle-même derrière les Méga. Dans le défilé, l'approche de voyageurs hostiles déclenchera des éboulements et fera grossir la rivière qui tentera de noyer les indésirables...

Heylorn

1 — le pisteur des Crystaliens : Le localisateur ouvert dans le cirque s'affolera et deviendra inutilisable pour l'orientation : une fois la porte ouverte, les localisateurs encore allumés grilleront. Dans la première clairière traversée, les Méga tomberont sur un cristal octogonal « allumé » semblable à celui trouvé sur un des pillards, (taille = 10 cm). Tant que ce pisteur n'est pas éteint les localisateurs ne seront d'aucune utilité dans Heylorn. Pour l'éteindre le Méga le plus intelligent devra faire un jet sous son Intelligence.

2 — les elfes : 10 % de chance de les rencontrer, 20 % de plus toutes les 10 mn (1D20 elfes). Amicaux, très liants, ils parlent un langage *INCONNU* des Méga... L'un des elfes porte un insigne Méga (cadeau du blessé de l'équipe 2), les Méga seront conduits au village elfe (voir la carte). Ils seront reçu sans problème par le clan des Sages (10 elfes à barbe blanche) ; l'incommunicabilité pourra être levée par un transfert dans le but de mémoriser des mots d'elfe (voir gazette galactique du C.B. 20). Ils apprendront difficilement qu'un Mega a été recueilli et soigné, puis qu'il est parti on ne sait où (les Sages sont embarassés, en fait ils l'ont envoyé combattre le dragon du coin et plus personne ne l'a revu). Si les Méga montrent un échantillon d'écriture naine, les elfes deviendront agressifs et les Méga devront les calmer avec le vocabulaire acquis uniquement.
Si les Méga vont combattre le dragon (voir carte) ils trouveront dans la caverne un parchemin en elfe indéchiffrable pour eux (histoire drôle en elfe littéraire !). Le soir, un groupe de chasse rentre avec deux araignées géantes. L'un des elfes a trouvé un pisteur, il l'apporte au chef qui en fait aussitôt état aux Méga ; l'elfe donnera sans difficulté des précisions sur sa découverte : il l'a trouvé à l'entrée du « cercle » (cercle de collines servant de cimetière). Des éclaireurs pourront accompagner les Méga, mais aucun elfe n'entrera dans le « cercle ». Si les Méga vont vers le fleuve, ils trouveront un cadavre elfe avec une blessure cristallisée (groupe de chasse disparu).

3 — les Crystaliens (dans le « cercle ») : Après un petit défilé, les Méga arriveront à une clairière ; là, 3 hommes, debout, des armes de cristal à la main inspectent 3 cadavres (2 Méga, 1 Crystalien). Un bruit de la part des personnages les mettra en éveil et ils seront sur la défensive. Si les Méga arrivent aux aguets, écartant les branches avec précaution ils auront l'avantage, s'ils font un jet sous leur progression discrète. S'ils débouchent dans la clairière sans précaution ils se retrouveront face à face avec les Crystaliens (personnellement c'est la solution que je préfère !). Dans ce dernier cas, le MJ demandera aux joueurs de noter individuellement leur réaction sur un papier *SANS CONCERTATION DE LEUR PART ;* les Crystaliens se serviront de leurs armes dans 40 % des cas, le MJ jouera séparément les 3 Crystaliens (3 lancers de dés).
Dans le cas d'une attaque, après la première salve, un essai de contact est possible (malus 30 %). Dans le cas d'un attentisme prudent, les contacts éventuels se feront sans malus. Pourcentage de réussir le premier contact : (ml + mC + mD) x 3, les Crystaliens tenteront aussi de lier un premier contact.

L'arme des Crystaliens

Pour les êtres vivants à stase liquidienne comme eux, l'arme est un paralysant léger (1d20 + 10 mn) agissant par cristallisation *reversible* des liquides corporels.
Mais sur des êtres vivants à liquides circulaires comme le sang, son action change : elle est inefficace comme paralysant mais inflige des pertes en pVi (1d6) correspondant à la douleur. De plus, la cristallisation du sang au point d'impact rend cette arme mutilante voire mortelle si une zone vitale est touchée (01-30), de toute façon, la partie touchée est perdue à jamais. Il faut noter que les Crystaliens ne sont pas conscient de cette différence de métabolisme, ceci étant leur première mission hors de leur galaxie.

4 — les nains : village sur les hauteurs des montagnes dominant Heylorn, ils accueilleront les Méga avec méfiance et froideur. Peu liants et susceptibles, les nains tourneront autour des sacs et des armes des joueurs et à la première occasion venue ils essayeront de les voler ; une résistance substantielle des Méga les fera fuir.

5 — les araignées géantes : 25 % de chance ! de les rencontrer tous les 250 m (1D3 araignées).

Les résidents

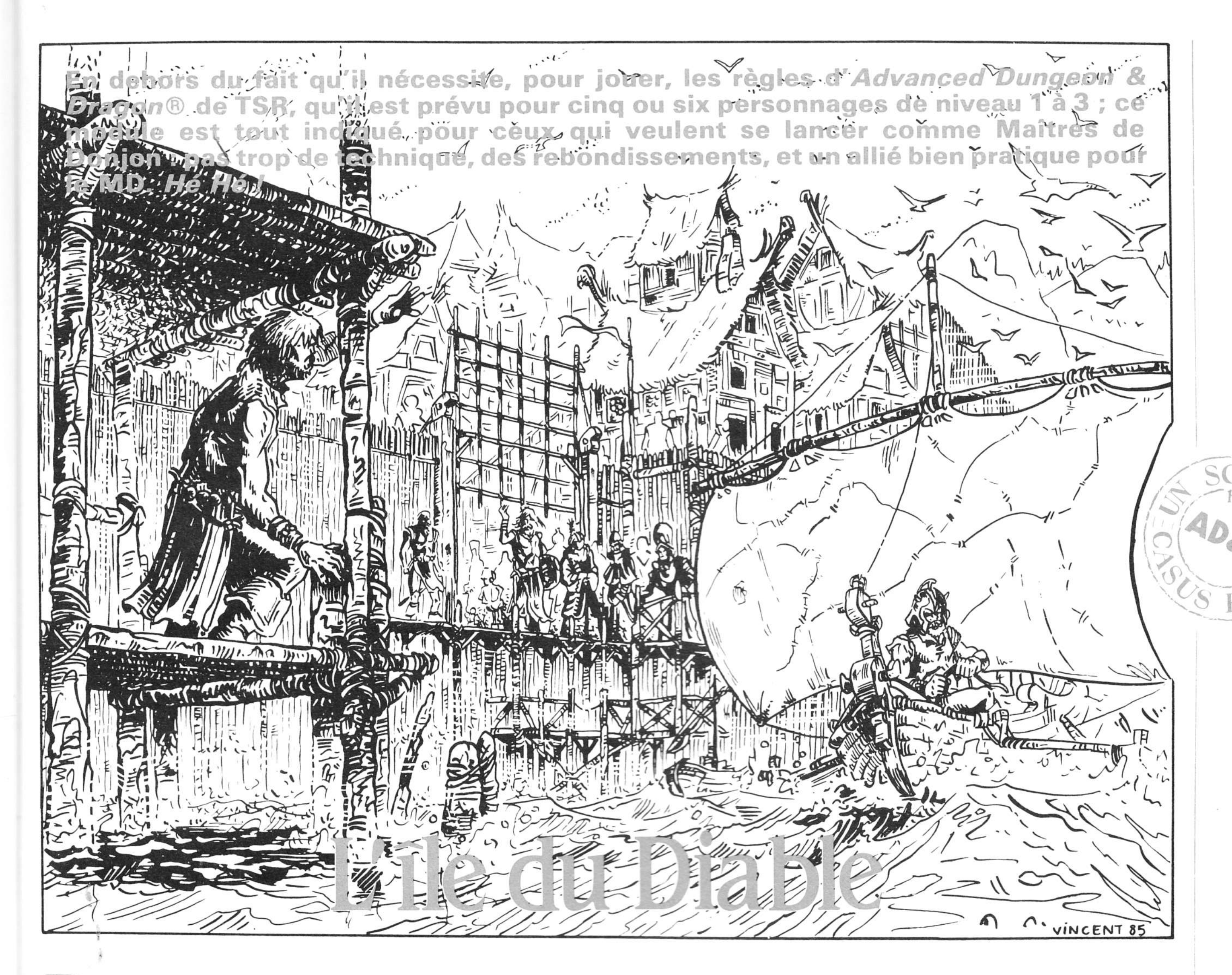
Ils sont calqués sur les fiches parues dans le J & S spécial Méga à l'exception de :
- Crystalien - I16, D13, Vo25, E12, C24, P17, R18, F17, Vi35, A18 ; précision au tir : 60 ; résistance au transfert : 100 ; leur arme est un cristalisateur liquidien (-1D6 pVi), toute blessure comprise entre 01 et 25 est mortelle (tête, thorax, foie, rate), un membre touché devient inutilisable (cristalisation des articulations).
— Soldats, Miliciens et Pillards — Toutes ces douces personnes sont laissées en pature au libre arbitre du M.J.

Un dernier détail sans importance : Si les Crystaliens sont tous abattus ou si la rencontre n'est pas concrétisée par un premier contact, la Terre se retrouve le lendemain avec une guerre totale sur les bras. Vous serez certainement très chaudement félicités à votre retour de mission pour avoir déclenché la première guerre intergalactique... □

Pierre Lejoyeux

L'île du Diable

En dehors du fait qu'il nécessite, pour jouer, les règles d'*Advanced Dungeon & Dragon*® de TSR, qu'il est prévu pour cinq ou six personnages de niveau 1 à 3 ; ce module est tout indiqué pour ceux qui veulent se lancer comme Maîtres de Donjon : pas trop de technique, des rebondissements, et un allié bien pratique pour le MD. *He He !*



UN SCENARIO pour AD&D CASUS BELLI

Perdus, chacun de leur côté, dans la forêt de Bordemer, les aventuriers ont échoué dans le village portuaire apparemment désert de Gutsenamsee. Ils se sont rapidement rencontrés sur l'unique place du bourg, et, alors qu'ils s'interrogent sur les raisons de ce calme anormal, un vieil homme en armes jaillit littéralement d'une ruelle proche et charge le groupe en hurlant des exorcismes et des imprécations contre le malin et ses diaboliques esclaves. Il s'agit du vétéran de la garde du seigneur des lieux, qui, n'imaginant pas possible d'autre présence étrangère que celle des suppôts de l'enfer, a décidé de mourir en brave. Sa charge est désordonnée, car désespérée, et il sera facile aux aventuriers de l'éviter et même de neutraliser le soldat. S'ils préfèrent le combat...

LEIF
Vétéran de la garde
CA : 5 (cotte de maille)
Niveau : 3e guerrier
Points de coups : 15
Dégâts : épée courte (malus de — 1 au toucher, — 1 au dégâts)

Avant que leur vétéran ne se fasse hacher menu par les vaillants héros de cette aventure, les habitants des maisons avoisinantes sortiront et lanceront contre les « démons » sel et imprécations en abondance, avant de se rendre compte de leur méprise. Les aventuriers seront alors reçus et leur histoire leur sera demandée. Si les habitants semblent si avides de connaître le chemin emprunté pour parvenir jusqu'au village, c'est à fin (nos héros s'en rendront vite compte) de pouvoir l'emprunter en sens inverse, le plus vite possible et le récit de leurs cauchemars inciterait toute personne raisonnable à faire de même.

« Oyez ce qu'advint en ce lieu, comment le bonheur fut banni, comment le Diable y prit logis ».
Le baron de Gutsenamsee peut en vouloir aux dieux. Alors qu'il règnait paisiblement sur son hameau de pêcheurs après avoir calmé les vieilles rancunes d'honneur et de sang, que les finances de sa maison se montraient enfin prospères, que sa fille, la plus charmante qui se puisse trouver, grandissait comme un vif genêt sur la lande, le plus grand malheur s'abattit sur sa tête. Le Diable prit possession de Klostinsel, l'île des moines située à un mile de la côte. Cela se fit rapidement dans la douleur et l'effroi, à la manière du Diable. Personne sur l'île ne put fuir et les pêcheurs de Gutsenamsee virent avec horreur les vapeurs nauséeuses de l'enfer se refermer sur elle et la cacher aux regards à jamais. La peur de l'inconnu céda la place à la terreur, devant les certitudes qui s'imposèrent la nuit de nouvelle lune qui suivit cette invasion. Les ombres cauchemardesques qui se glissèrent dans les rues, les demeures même, terrifiant les âmes les mieux trempées, glaçant les cœurs les plus vaillants, ne laissèrent derrière elles aucun doute sur l'identité de leur maître. Le Diable était à Klostinsel ».
Après cette nuit d'épouvante, tous partirent. Certains se perdirent pour toujours, noyés dans les tourbières de la forêt de Bordemer, ou pire. Le désespoir, ami de toujours du Malin en cueillit quelques-uns aux branches vénérables.
Tous les autres revinrent, et le cauchemar reprit pour eux, quotidiend. Le jour était aux hommes, la nuit appartenait au Diable. Une nuit, toutes les vierges du village disparurent, sauf une : la fille du baron. On la soupçonna de sorcellerie, de pacte. Les plus décidés conçurent un plan pour la mettre « hors d'état de nuire », mais les aventuriers arrivèrent sur ces entrefaits, passés comme par miracle entre les mailles du filet diabolique ; le plan fut reporté.
L'aubergiste du village, dès que « l'humanité » des étrangers fut reconnue, se proposa de les loger dans son établissement. Les places n'y manquaient pas, mais la salle commune fut pleine ce soir là. On se raconta l'histoire du lieu, pour l'édification des nouveaux arrivants. On se rassura à la chaleur de leur force. Pas une ombre, pas une apparition ne vinrent troubler cette nuit.
Le lendemain matin, la nouvelle de la disparition d'Astrid, la fille du baron, se répendait comme une trainée de poudre. Son père, éploré, appelait ses concitoyens à la lutte contre son ravisseur tristement connu, mais, sur la place du village, nul héros ne se dressa, nul ne s'embrasa.
A. Les aventuriers ne proposent pas leurs services. Le baron remarque soudain ces étrangers et les supplie de lui venir en aide. S'ils s'obstinent dans leur refus, il les accusera de l'enlèvement ; mais personne dans le village, hormis les gardes, ne lèvera le petit doigt pour l'appuyer. Le baron, fou de douleur, ordonnera alors à ses hommes d'armes de se saisir des étrangers et participera éventuellement au combat, si celui-ci a lieu. Leif, s'il est vivant, sera de la garde.

HAROLD baron
Niveau : 5e guerrier
CA : 6 (cotte de maille + bouclier)
Points de vie : 33
Dégâts : 1-8 hache de bataille. 1-8 / 1-12 épée longue.
5 GARDES
Niveau : guerrier 1
Points de vie : 10/10/10/10/10.
Dégâts : 1-4 arbalète légère, 1-6/1-8 épée courte.

Si le combat se termine à l'avantage des aventuriers, ils n'auront plus qu'à se rendre sur l'île sous les vivats des villageois ou sous les jets de pierres s'ils décident de se sauver. S'ils perdent le combat, le baron leur promettra la liberté s'ils débarrassent la région de ses enchantements maléfiques.
B. Les aventuriers proposent leurs services. Il n'y a là aucun problème. On se retrouve dans la situation où ils sont forcés de se rendre sur l'île.
Le baron, ou l'un des pêcheurs si celui-ci est mort, conduira le groupe jusqu'à l'île à bord de sa barque. Le courant est très fort et les tourbillons nombreux. La navigation n'est possible qu'à ceux qui connaissent le chenal. La traversée à la nage est impossible. Les aventuriers sont débarqués à la pointe sud de l'île, peu avant midi, à l'extrémité d'une zone de marais salants. Du fait des courants, c'est le seul point d'accostage possible.
Le passeur remettra au « chef de groupe » une corne magique inaudible pour toute oreille humaine, mais perçue par le chien du baron, à longue portée. Cette corne permettra aux héros de manifester leur désir de retour. Alors que la barque s'éloigne déjà de la rive, le passeur lance aux aventuriers une perche en bois de 2,50 m et leur criera de s'en servir pour passer les marais salants. Le courant est trop fort pour qu'il puisse donner plus de renseignements.

L'ILE DU DIABLE

Les marais salants
(Zone 1)
Toute cette partie de l'île est couverte de marais salants. Entre chaque carré cerné par une digue, se trouvent des canaux d'inondation. Il y a peu d'eau, mais la vase est molle et profonde. Il n'y a pas d'autre possibilité que de passer ces canaux qu'avec la fameuse perche. Celui qui veut passer, plante la perche à la verticale de son point de départ, grimpe à toute allure en haut, et son propre poids fait basculer la perche, qui le dépose 2 m plus loin sur l'autre digue.
Voici le schéma :

Si la perche est plantée au milieu, le personnage se trouve suspendu en haut, voyant peu à peu la distance entre lui et la vase diminuer, au fur et à mesure que la perche s'enfonce sous son poids. S'il la plante de l'autre côté, il ne parviendra même pas à décoller du sol glaiseux. Une fois ceci compris, le passage des marais n'offre pas d'autre intérêt que la présence affectueuse de sangsues sur l'épiderme de ceux qui aimeraient les bains forcés.

Le pré aux moutons
(zone 2)
Ce pré est situé à l'extrémité Nord des marais. Dès qu'ils s'en approchent, les aventuriers entendent des bêlements percer le silence ouaté dans lequel ils sont plongés depuis leur arrivée. Le brouillard est omniprésent. Rien n'est visible au-delà de 5 mètres, quel que soit le moyen employé. L'« homme de tête » voit soudain devant lui une masse trapue et entend simultanément un bêlement semblant en provenir. La seconde suivante, qu'il se soit approché ou que la bête l'ait fait, il distingue clairement un bélier noir aux yeux rouges lumineux. Il doit alors réussir un jet de sauvegarde à — 2 contre la peur ou se sauver vers le marais. La rapidité de sa fuite ne gênera en rien la réalisation de l'événement, irrévocable, suivant. Le bélier rattrape le fuyard, évitant tous les coups qui pourraient lui être porté, et le frappe au postérieur (touché automatique) l'envoyant dans le canal d'inondation, les quatre fers en l'air. Il disparaîtra ensuite en un tourbillon de fumée noirâtre dans un éclatde rire « cristallin » !
La prise de contact avec le seigneur du lieu est établie. Dès lors, il ne cessera plus de se moquer. Les coups du Diable qui sont décrits ci-dessous ne représentent pas une liste exhaustive mais un soutien à l'imagination. Tout est permis, à condition que les conséquences ne provoquent pas la mort des aventuriers. Avec l'équipement, le Diable s'amusera en nouant leurs épées aux cous des guerriers, en les liant aux arbres avec leurs propres lances, transformées en lassos pendant quelques secondes, en plaçant un grouillant amas de petits vers rouges dans leurs rations.
Le Diable joue aussi avec la personne des aventuriers. Les maladies qu'il provoque dure 1d10 tours. Il peut s'agir de boulimie, et même les vers rouges lorsqu'on a faim... Le zona a toutes les faveurs de l'ange noir. La douleur que le frottement provoque sur la peau irritée est telle que la victime est très tôt obligée de ne porter autre chose qu'une chemise ample. Quelle situation ridicule, par le temps qu'il fait. On peut pousser plus loin, surtout vis-à-vis des « premiers tours de garde ». Un petit désordre mental et le personnage est retrouvé errant sans but, en proie à une profonde crise d'imbécilité. Le désordre psychomoteur fait du meilleur voleur le pire maladroit (dext. 3). Gare alors aux mouvements désordonnés d'un tel veilleur auprès d'un groupe plongé dans un sommeil réparateur.Enfin, si l'un des membres du groupe met le Vilain de méchante humeur à son égard, ce dernier peut, pour 1d10 tours, le transformer en... crapaud, eh oui ! Le personnage sortira de cette aventure couvert de pustules verdâtres du plus bel effet (coup dur pour le charisme).
Avec l'environnement, voici ce que le seigneur des ténèbres a fait. Les moutons du pré sont en fait les jeunes vierges de Gutsenamsee, il y a 5 % qu'Astrid y soit, mais les aventuriers ne la connaissent pas. Si un de ces animaux est tué, il reprend l'apparence d'une jeune fille au bout de 5 heures. Pour le feu, le principal problème consistera à « attraper le bois mort ». Cette technique est certainement étrangère aux aventuriers car en nul autre endroit, on ne voit les branches mortes fuir, se faufiler, glisser entre les doigts comme on le voit sur l'île du diable. Le prince de l'enfer est encore responsable de la brume, persistante et impénétrable aux regards ; de la possession des loups, que nous verrons plus loin, pendant la nuit ; de la transformation physique de la bergère, la gardienne des moutons, au petit matin et surtout du rire cristallin et de certains petits airs de flûte, courts et entêtant, qu'on entendra souvent avant l'une de ces apparitions.

Le moulin (zone 3)
Cette bâtisse surplombe le pré aux moutons. Il est difficile, de par sa situation centrale, de la râter. D'ailleurs, un chant mélodieux en provient, qui ne peut laisser personne indifférent. La voix appartient à une jeune femme qui se dit gardienne des moutons. Elle pense que le Diable n'a pas prise sur elle parce qu'elle possède un talisman légué par sa mère. L'objet a en effet un pouvoir magique. Il transforme chaque matin son détenteur en monstre hideux, anthropophage. La jeune créature ayant le sang chaud, tentera de convaincre les aventuriers de passer la nuit à l'abri du moulin, dans la chaleur de son troupeau. Pour celui qu'elle attirera dans sa couche, le réveil promet quelques surprises au matin. Sa tendre amie d'une nuit aura physiquement bien changé et les dents acérés qu'elle plantera dans sa chair achèveront de le convaincre de l'urgence d'une solution violente.

BERGERE : monstre 2HD
Classe d'armure : 7
Points de vie : 12
Dégâts : 1-4 avec les dents.

La forêt (zone 4)
Dans la forêt, deux directions sont possibles. Le groupe peut se diriger vers le monastère, ou vers le château. L'événement irrévocable concerne l'arrivée d'un groupe de 5 loups. Ils sont affamés mais sensibles à toute tentative druidique destinée à les rendre amicaux, pourvu qu'ils soient nommés. Ne comptez pas qu'ils se servent dans le troupeau tant que le véritable maître des moutons n'aura pas donné sa permission. La nuit suivant la prise de contact avec les loups, et s'il en reste de vivant, le Diable prendra possession d'eux. Ils deviendront alors très dangereux pour le groupe, surtout si le druide de service a jeté avec succès le sort adéquat auparavant. La confiance aveugle est parfois la pire conseillère.

LOUPS : nbre 5
HD : 2 + 2
Classe d'armure : 7
Dégâts : 2-5
Points de vie : 14/14/14/14/14
LOUPS possédés
HD : 3 + 3
Classe d'armure : 5
Points de vie : 19 par loups vivants
Dégâts : 2-8

L'événement aléatoire concerne une des apparitions les plus traîtesses du Diable. Il ne surviendra que si le groupe décide de joindre le monastère, ce qui est le cas le plus probable. Le Diable prendra la forme d'un arbre doté de parole et de réflexion, un ent. Sous cette forme, il tentera de convaincre le groupe que le monastère est maintenant à la place du château, et vice-versa. Après avoir dit cela, l'arbre sera foudroyé et le rire bien connu retentira.

Le monastère (zone 5)
Le monastère de Klostinsel est la première construction de l'île. Les premiers moines installés là n'appartenaient pas au culte qui occupe aujourd'hui les lieux. Les deités vénérées ont été oubliées, mais les bâtiments n'ont reçu d'autres modifications que dans l'agencement et la nature de symboles religieux. Un rempart de 3 m de haut ceint les édifices disséminés dans un grand pré vert. Sur huit bâtiments, on trouve cinq cellules en forme de ruche, et trois bâtiments rectangulaires. Les cellules sont les logements des moines. Environ 3 ou 4 moines vivent dans chaque cellule. Le bâtiment 2 est le réfectoire. Le bâtiment 3 est la salle d'étude. C'est là que les moines copient et étudient les vieux manuscrits. Le bâtiment 4 est une chapelle. Les seuls ornements visibles : un autel et une croix au sommet encerclé. Le no 5 est le puits du monastère.
Deux entrées sont possibles. La première (a) passe sous un porche fermé par une lourde porte barrée. La seconde (b) vient de la mer. Elle n'est pas fermée mais gardée par une des cellules. Le chemin qui mène à cette entrée est coupé brutalement, comme si une partie entière de l'île s'était éboulée.
L'attitude des moines, d'abord hostile, peut changer si les aventuriers sont doués pour le dialogue. Le groupe sera d'abord mis à l'épreuve et, si les moines sont convaincus de leur volonté, ils confieront aux aventuriers la quête qui peut sauver

la région. Après avoir mené les étrangers à la chapelle et les avoir incité à la prière, les moines dévoileront un escalier secret en soulevant une dalle. Cet escalier conduit dans une crypte où plusieurs épreuves attendent les visiteurs. Ces épreuves passées, ils pourront accéder au sanctuaire de demi-être. C'est dans le château du diable que l'autre moitié sera trouvée. Un être achevé, égal en force au malin, verra le jour et affrontera son ennemi.

La crypte du monastère

(zone 5 bis)
Au bas de l'escalier, on trouve un déambulatoire (I). Dans ses murs latéraux ont été taillées des niches de taille à contenir un homme. On n'y peut entrer qu'à un. Dès qu'un *HUMAIN* y prend place, une voix lui murmure : *« Préfères-tu que je te dise un secret ou veux-tu un joyau »*. Si le joyau est choisi, le joyau est obtenu, pour 30 mn.
Si le secret est choisi, la voix murmure : *« le crâne de la crypte répond toujours la vérité »* ou encore *« le crâne ne répond qu'aux questions intelligentes »*. Si l'avidité est punie par la perte du joyau 30 mn après son acquisition, la jalousie est punie immédiatement, par un rayon de *dispell magic* (18[eme]), si un des membres du groupe cherche à obtenir lui aussi un joyau. Celui qui, par égoïsme, cache ce qu'il a trouvé dans la niche, en perd le bénéfice après que 3 fois on lui en ai demandé la révélation sans succès. S'il s'agit du secret, il sort de sa mémoire.
Dans ce déambulatoire, on trouve encore une porte, qui donne sur la pièce 1, deux petites chapelles (2 et 3), une vasque curieuse (5) qui permet d'accéder à la salle (6) et une croix en bois accrochée au mur (4).

1 — La salle du crâne
Derrière la première porte, au bas d'un petit escalier, se trouve une pièce en longueur. L'obscurité ambiante est perturbée par une lueur écarlate provenant du fond de la salle. Là, incrusté dans une châsse d'or et de pierreries, se trouve un crâne nu aux yeux de rubis. Sitôt qu'une personne met le pied dans la salle, une voix émane de cet objet, disant : *« je suis le crâne de la vérité, questionnez et je répondrais, mais ne me touchez pas ou votre cupidité vous tuera »*. Le crâne se tait ensuite pour répondre, au bout de 5 mn, à la question la plus intelligente qui lui aura été posée. Si un des personnages ne tient pas compte de l'avertissement et touche à la châsse ou au crâne, il est saisi d'une vive avidité et attaque ses compagnons par les moyens les plus puissants dont il dispose. Il n'y a aucun jet de protection !

2-3 — Les chapelles
IL s'agit de lieux de culte. Tous les objets inhérents au culte, à la croix sont en matière précieuse. Chaque profanation est punie d'une décharge électrique de 1d6 points de dommages.

4 — La croix
Accrochée au mur entre les deux chapelles, elle surmonte l'inscription suivante : *« Prosternes-toi et prie pour le pardon de tes fautes »*. Toute personne accomplissant ces actes aura la possibilité de passer par la vasque (5) pour se rendre dans la salle 6. Ceux qui le feront pour passer (après avoir vainement essayé et vu l'exemple d'un compagnon) entendront une voix profonde s'exclamer : *« Ton cœur est impur. Tu ne passeras pas »*. Le passage est effectivement impossible pour ce type d'aventurier.

5 — La vasque
En pierre sculptée, il y repose une brume blanchâtre, vaporeuse, qui ne permet pas d'en voir le fond. Uniquement pour ceux qui ont correctement obéi aux indications de la croix, il est possible, en passant la tête dans la vasque, de voir que le fond de la vasque marque le début d'un tobbogan. Le tobbogan n'existe pas pour les incroyants. Il mène à la salle 6.

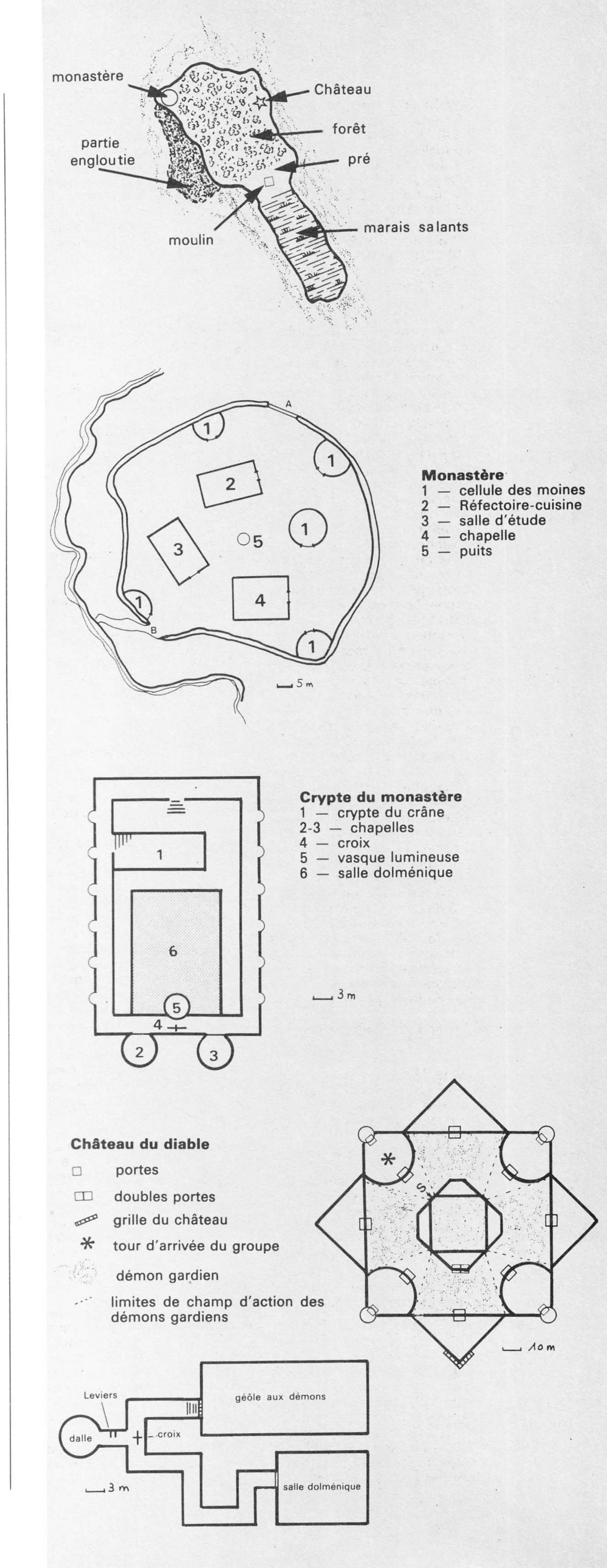
6 — La chambre dolménique
Cette très longue salle est en majeure partie consacrée à l'élément liquide. Au bas du tobbogan, pourtant, on trouve une « passerelle » gazeuse qui traverse la salle de part en part, menant jusqu'à un dolmen. Le gaz reste miraculeusement solide sous le poids de ceux qui ont passé l'épreuve de la croix, et l'arrivée au dolmen ne poserait pas de problème si il n'était tapi dans les profondeurs liquides, un monstre.

DRAGON CARPE
nbre : 1
Dés de vie : 5
Classe d'armure : 3
Dommages : 1-4/1-4/2-16
Intelligence : basse
Points de vie : 31
L'intelligence de ce monstre est basse mais étant plus à l'aise dans l'eau, il est donc certain qu'il y plongera le plus souvent possible.

La table du dolmen est creusée en son centre. Dans la vasque ainsi formée se trouve un liquide gazeux. Dès que le monstre est tué, le liquide jaillit du dolmen vers l'aventurier qui a porté le coup de grâce et l'englobe entièrement. Le personnage devient alors un être d'eau et de gaz, incapable de parler, mais capable de bouger, de se déplacer, et d'accomplir tout ce qu'il accomplissait auparavant avec un bonus de 1, ou de 5 %, sur tout lancé de dé.
Il détecte désormais les passages secrets comme un elfe, quel que soit sa race. Toutes ses blessures, maladies et malédictions sont effacées.

Le grand souterrain

(zone 6)
Remontés dans la chapelle, les aventuriers seront vivement complimentés en cas de réussite. Quoi qu'il en soit, les moines tâcheront, avec leurs faibles moyens, de soigner les blessés. Ils ne peuvent cependant lancer



aucun sort de « soin » car leur dieu ne confère pas de tels pouvoirs. Les moines indiquent ensuite aux aventuriers sur pied le moyen d'arriver au château du Diable. De nuit, le voyage est impossible. De jour, il est réalisable à condition d'emprunter le souterrain qui reliait autrefois ce fort à l'autre monastère (voir plus loin le monastère englouti). Ce souterrain est maintenant visible au bas de la falaise, mais les suppôts du Diable en ont barré l'accès avec une forte grille et les moines n'ont pu l'emprunter.
Arrivés devant l'entrée de ce souterrain, alors qu'ils se tiennent sur un éboulis de rocs qui affleurent au niveau de la mer, les aventuriers constatent que l'entrée est effectivement barrée par une lourde grille. Il faut une force de 36 pour tordre les barreaux. Un maximum de 3 personnes peut prendre place pour cet effort. La dernière recommandation des moines, très effrayés et impressionnés, concerne l'être liquide : *« Qu'il ne s'expose qu'en dernier secours car il trouvera sans doute son complément au bout du tunnel et c'est seulement de leur fusion que naîtra le héros divin ».*
Sur ces derniers mots, le groupe peut s'enfoncer dans ce boyau qui amorce une descente en pente douce, assez peu discernable. Cette « descente » s'achève devant une lourde porte barrée, au bout de 3 km de boyaux humides et plus ou moins inondés. Les aventuriers auront pris soin, sans doute, de n'entrer dans le souterrain que vers la fin de la marée descendante. Pourtant, le Diable veille et le contrôle de la marée n'a pour lui aucun secret. C'est lorsqu'ils seront devant cette lourde porte que nos héros verront l'eau monter. Elle monte d'ailleurs si vite que s'ils ne parviennent pas à briser cette porte, ou a en forcer la serrure rouillée, ils seront noyés avant d'avoir pu faire 1 000 m en sens inverse. Sous la forme d'être liquide, il en est au moins un qui ne peut ni se noyer, ni « manquer d'air ». La porte peut être défoncée, si une force supérieure à 50 s'y applique. Sa largeur est telle que six personnes peuvent y aller en même temps. Il y a cependant 10 % de chance que la porte ne cède pas...
De l'autre côté, les aventuriers trouveront un escalier allant vers le haut. Il prend fin devant une salle ronde au sol gravé de symboles sinueux et fermée par une porte métallique.

La salle du gardien (zone 7)

La porte métallique est piégée magiquement. Il suffit de la toucher pour qu'une voix s'élève dans la salle, prononçant une incantation. Un sort de Silence peut détruire l'incantation en la laissant inachevée. Si tel n'est pas le cas, une brume noirâtre commence à prendre forme au sein des signes sinueux. Un jet de surprise agravé de 1 (1-2-3) permettra de savoir si les aventuriers comprennent vite, ou pas. La masse brumeuse semble vouloir prendre forme et se tord en tous sens, tout en prenant un volume de plus en plus colossal. Ceux qui ne sont pas surpris comprennent très vite que l'attaque est en train de se dérouler, et que la forme est prise. Des bras, des tentacules, des griffes de brume jaillissent en tout sens, frappant, déchirant de toute part. Contre ce démon, les armes tranchantes ne font que demi-dommages mais il n'est pas nécessaire d'utiliser des armes magiques.

DEMON GARDIEN
Nombre : 1
Classe d'armure : 2
Dés de vie : 2
Points de vie : 12
Dégâts : 1-4 par autant d'attaque que deux fois le nombre d'adversaires. Le démon a 20 % de chance d'en faire apparaître un autre du même type. Derrière la porte, on se trouve à l'intérieur des remparts.

Le chateau du Diable (zone 8)

La vue qui s'offre aux aventuriers n'est pas des plus rassurantes. Si on excepte les murs géants aux pierres cyclopéennes d'un noir à vous rendre malade, si on excepte les tonnes de gemmes, de lingots d'or, d'ornements, qui traînent en tout lieu, on s'attarde malgré tout sur la vue de deux grands frères du démon gardien précédent, tout proches, trop proches. Ils semblent pourtant retenus par des limites invisibles aux yeux du groupe. Les limites de ces barrières ne sont pas suffisamment évidentes pour que les aventuriers puissent décider si la petite tour du donjon, à une quarantaine de mètres, leur est entièrement accessible, ou pas. En fait, il y a une infime partie de cette tour qui n'est pas contrôlée par les démons géants et, comme le Diable est joueur, il y a là un petit passage secret. La tour n'a pas d'escalier, le Diable et ses servants n'en ont nul besoin, mais il y a une porte. Sur la poignée de la porte, les occupants ont lancé un sort de protection contre le Bien permanent, suffisamment puissant pour que quiconque, d'un alignement bon, ne puisse la toucher. Il faut donc qu'elle soit ouverte par un neutre ou un mauvais.
La porte donne sur l'intérieur du donjon. Le sol est pavé de pierres blanches et noires. Ce carrelage forme une spirale. Un démon gardien se tient au-dessus du dallage noir, occupant ainsi la plus grande partie de la salle. Du centre du motif émane une aura magique. Pour s'y rendre, il faut suivre le dallage blanc sans faillir. Un pas sur le noir, et le démon gardien se saisit du maladroit. Le centre est une dalle qui s'enfonce en douceur dans le sol sitôt qu'un poids quelconque y est posé. La descente s'achève 30 mètres plus bas devant un couloir où l'on remarquera d'abord deux leviers. L'un est baissé, et provoque la descente. L'autre est levé et commande lorsqu'on le baisse, la remontée. La magie qui protège la dalle est un sort de protection contre le Mal. Ce sortilège émane du Dieu des moines qui a ainsi laissé la possibilité aux hommes de vaincre le démon.

DEMONS GARDIENS DU CHATEAU
Nombre : 5
Classe d'armure : 2
Dommages : 1-8
Dés de vie : 7
Points de vie : 40
Nbre d'attaques : 3 par aventurier.

Les souterrains du château (zone 9)

La première chose visible dans le couloir, après les leviers c'est une croix. Il n'y a là aucune inscription mais celui qui fera comme pour la première, se verra récompenser lorsqu'une voix lui dira : *« Prends à droite ».* Ceux qui n'auront pas eu le bon réflexe verront ce passage de droite fermé et ne pourront passer. Le couloir de gauche s'arrête devant un escalier. L'escalier mène, en descente devant une grille. L'obscurité la plus noire règne dans la pièce qu'elle ferme (Darkness permanent dû à la présence des « locataires » de la pièce). Cette salle est la prison de dizaines de démons. Des trous ont été creusés dans le sol, puis bénis. Un par un, les démons ont été enfermés dans ces trous et de lourdes grilles se sont abattues au-dessus de leurs têtes. Aucun être maléfique ne peut toucher ses grilles sans souffrir mille morts. La puanteur est intolérable et l'odeur atroce. Si quelqu'un libère un ou plusieurs démons, le premier acte des évadés sera de dévorer tout ce qui vit dans la pièce ! Le second sera de répartir sur leur plan d'origine.
Le couloir de droite conduit à une salle très enfumée et sèche. Une bande de terre part depuis la porte jusqu'à un dolmen, indiscernable au départ. Tout autour, le feu règne en maître. Le monstre qui défend l'accès est un serpent de feu si âgé que déjà, il ressemble plus à une salamandre. Sur le dolmen dans un creux taillé sur la table, il y a une masse de larve.
Elle jaillira sur celui qui aura achevé le serpent.

SERPENT / SALAMANDRE
Nombre : 1
Classe d'armure : 5
Dés de vie : 4
Points de vie : 24
Dommages : 1-6 (morsure) + paralysie si le jet de sauvegarde contre le poison échoue (2-8 tours). Les sorts de feu ne l'affectent pas. Les sorts de froid bénéficient d'un bonus de + 1 point par dé de dommages.
Taille : moyenne.

Une fois mis en présence, l'être liquide et l'être terrestre se sentiront irrésistiblement attiré l'un vers l'autre. Arrivés à deux mètres de distance, les quatre éléments se sépareront des corps humains et se fondront. Apparaîtra alors un Solar (Monster Manual II). La mutation s'opèrera immédiatement si l'être liquide a donné le dernier coup au serpent.
Le Solar demande alors au groupe, après avoir soigné ceux qu'il fallait soigner, de le conduire sur la plage, à l'entrée du souterrain. C'est lorsqu'ils remonteront dans le château du Diable que ce dernier fera son apparition et défiera l'être céleste. Le combat commence alors, à toutes les hauteurs, sur tous les plans, sous toutes les formes du Diable. Vaincu, il s'enfuira. La brume alors disparaîtra, le chant des oiseaux se fera de nouveau entendre et le soleil fera sa réapparition.
Il restera cependant une chose à faire aux aventuriers. Le Solar donne, aux deux personnages qui lui ont donné vie, une clef. Cette clef est d'un aspect et d'une matière indescriptible. Il leur fait comprendre qu'elle permet à l'abbaye sous la mer, engloutie par la faute de ses moines voués à la magie noire, le retour à la terre ferme. Pour cela, il faut que le groupe trouve sur la côte, aux abords du souterrain, un escalier qui s'enfonce sous les flots. Cet escalier mène à l'abbaye sous-marine et permet à celui qui s'y tient de respirer l'eau et de supporter la pression croissante. En marchant toujours tout droit, la serrure leur paraîtra évidente.

L'abbaye sous la mer

L'escalier n'est pas difficile à trouver. La descente est pourtant plus ardue qu'il semblait car des créatures de rêves viennent nager autour des aventuriers, leur chantant avec des voix merveilleuses les promesses les plus folles. Ces sirènes cherchent à attirer les aventuriers hors de l'escalier pour provoquer leur mort et dévorer leurs cadavres. Il y a un jet de protection pour celui qui ne se bouche pas les oreilles. S'il échoue... les autres n'ont pas de problème et arrivent finalement devant une grille d'or. Ils aperçoivent au-delà des bâtiments religieux. La serrure est au centre de la grille, étincelante. La clef s'y adapte parfaitement et, dès qu'elle est tournée, le sol se met à trembler, jetant tout un chacun sur le sol, plongeant tout le monde dans l'inconscience. Le réveil se fera sur une île verdoyante, ensoleillée, qui aura retrouvé son intégralité.
Les moines, le baron et ses sujets, les vierges non dévorées, seront là. On leur donnera à chacun un objet, aligné bon, laissé pour eux par un être de lumière qui s'est évanoui dans les nuages. Le personnage qui aura abrité la partie terrestre du Solar aura acquis tous les pouvoirs des nains. Aucun des deux personnages privilégiés ne devrait pouvoir être mauvais mais, si c'était le cas, leurs alignements mauvais ne serait plus qu'un souvenir. □

Marc Laperlier


Légendes des Mille et Une Nuits
une nouvelle civilisation
pour le jeu de rôle français
Legendes
Les Tours du Silence
Cet ouvrage prestigieux comprend :
• LES LÉGENDES DES MILLE ET UNE NUITS, qui contient tous les renseignements nécessaires pour animer des personnages dans cette nouvelle civilisation.
• Un scénario complet : LES TOURS DU SILENCE.
• Une fiche de personnage.
• Un complément pour l'écran du Maître de Légendes.
édité par
JEUX DESCARTES
En vente dans les meilleures boutiques de jeux ou à l'aide du bon ci-dessous.

TOUS LES JEUX DE RÔLE EN FRANÇAIS SONT DANS VOTRE RELAIS JEUX DESCARTES !...

Vous trouverez également des figurines, dés, feuilles de personnages.

PASS'TEMPS
26, rue de l'Étape
51100 REIMS
Tél. : (26) 40.34.13

POKER D'AS
6, place de la Résistance
37000 TOURS
Tél. : (47) 66.60.36

NEURONES
Rue de la Préfecture
L'Émeraude du Lac
74000 ANNECY
Tél. : (50) 51.58.70

MULTILUD
16, rue de la Paix
44600 SAINT-NAZAIRE
Tél. : (40) 22.58.64

MULTILUD
14, rue Jean-Jacques-Rousseau
44000 NANTES
Tél. : (40) 73.00.25

JEUX DESCARTES
Rive Gauche
40, rue des Écoles
75005 PARIS
Tél. : (1) 326.79.83

MIMICRY
12, rue Flatters
80000 AMIENS
Tél. : (22) 92.38.79

MIMICRY
43, rue d'Amiens
59000 LILLE
Tél. : (20) 54.01.80

JEUX DESCARTES
Rive Droite
15, rue Montalivet
75008 PARIS
Tél. : (1) 265.28.53

L'ÉCLECTIQUE
Galerie Saint-Hilaire
93, avenue du Bac
94210 LA VARENNE
SAINT-HILAIRE
Tél. : 283.52.23

JEUX JOHN
7, rue Stanislas
54000 NANCY
Tél. : (8) 332.17.50

JOKER D'AS
7, rue Maucoudinat
33000 BORDEAUX
Tél. : (56) 52.33.46

LA MARELLE
42, rue Saint-Yvon
17000 LA ROCHELLE
Tél. : (46) 41.40.20

LE MANILLON
5, rue Pierre-Corneille
83000 TOULON
Tél. : (94) 62.14.45

RELAIS BOUTIQUE JEUX DESCARTES
14-16, rue Fonvielle
Centre Commercial
Saint-Georges
Passage Saint-Jérôme
31400 TOULOUSE

AU DAMIER
25 bis, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél. : (76) 87.93.81

AMBIANCE
Place du Marché
85000 LA ROCHE-SUR-YON
Tél. : (51) 37.08.02

AMÉTHYSTE
158, Grande-Rue
86000 POITIERS
Tél. : (49) 88.00.76

AU VALET DE CARREAU
6, rue du Jeune-Anacharsis
13001 MARSEILLE
Tél. : (91) 54.02.14

LA BOUTIQUE LUDIQUE
12, rue Bressigny
49000 ANGERS
Tél. : (41) 87.41.85

LE CERF BLANC
2, rue Chrestien
34000 MONTPELLIER
Tél. : (67) 66.28.95

EXCALIBUR
34, rue du Pont-des-Morts
57000 METZ
Tél. : (8) 733.19.51

INTERJEUX
12, Résidence du Lac
(face au Casino)
95880 ENGHIEN
Tél. : 412.79.30

JEUNE FRANCE
108, rue Carnot
71000 MACON
Tél. : (85) 38.33.41

JEUX ET REFLEXION
16, boulevard Victor-Hugo
06000 NICE
Tél. : (93) 87.19.70

JEUX DESCARTES
13, rue des Remparts-d'Ainay
69002 LYON
Tél. : (7) 837.75.94

COLÉGRAM
72, rue Aimé-Ramon
11000 CARCASSONNE
Tél. : (68) 47.16.83

ÉCHEC ET MAT
9, rue Rollon
76000 ROUEN
Tél. : (35) 71.04.72

EURÉKA
Galerie du Châtelet
45000 ORLÉANS
Tél. : (38) 53.23.62

LOISIRS 2000
25, rue des Fontaines
56100 LORIENT
Tél. : (97) 64.36.22

